Fate/Grand Order material

XIII

Fate/Grand Order material

モルガン 012
妖精騎士ガウェイン 048
妖精騎士トリスタン 070
妖精騎士ランスロット 094
パーシヴァル 146
光のコヤンスカヤ 172
ハベトロット 194
オベロン 210
OTHERS 249

Fate/Grand Order material
XIII
CONTENTS

マシュ・キリエライト
第三段階

全体図

マシュ花嫁衣装

背面

マント差分

モルガン

クラス バーサーカー　**真名** モルガン ル・フェ　**性別** 女性
出典 アーサー王伝説、イギリス妖精史、異聞帯ブリテン
地域 汎人類史ブリテン島　異聞帯ブリテン島　**属性** 秩序 悪　**身長** 170cm　**体重** 56kg

筋力 C　**耐久** E　**敏捷** B　**魔力** A+　**幸運** B　**宝具** EX

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：武内崇
CV：石川由依

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：A
妖精として超自然的な神秘を纏っているモルガンには「術式によって発生する」自然現象はその威力を大きく減衰させられる。

道具作成：EX
妖精に魔術礼装は必要ではないが、モルガンはその出自から多くの魔術品を製作している。
百年、千年クラスの魔術品も存在し、その一つが「失意の庭」「転移の水鏡」である。

陣地作成：B
自身の妖精領域を持たないためか、工房作りの才は「やや天才より」に留まる。モルガンの居城である罪都キャメロットは妖精氏族たちの力で作られたものだが、その要たる玉座と十二の聖槍はモルガンの手によるもの。
それらは『陣地』ではなく『兵器』のカテゴリーだ。

妖精眼：A
かつては真実を見抜く力を持っていたが、今は失われている。
とはいえその眼に宿る神秘は人間を遙かに凌駕している。

狂化：B
過去の出来事から自身の属性……生きるための方針……をねじ曲げ、女王として君臨している。妖精國ブリテンを維持するために払っている労力は、まさに狂気としか言い表せないものである。

保有スキル

渇望のカリスマ：B
多くの失敗、多くの落胆、多くの絶望を経て、民衆を恐怖で支配する道を選んだ支配者の力。
自身の妖精炉を活発化させて魔力を生成し、パーティー全体の攻撃力をあげ、敵全体の防御力を下げる。

アヴァロンの妖精：C
湖の妖精たちによる加護。
味方単体のNPを増やし、味方全体のNP取得量をアップさせる。
放浪した時間があまりにも長いため、アルトリアよりランクは下がっている。

最果てより：A
幾度となく死に瀕しながらも立ち上がり、最果てより世界消滅の呪いに耐えきってブリテンに帰還を果たした女王の矜持。
戦場の勝敗そのものを左右する強力な呪いの渦。冬の嵐、その具現。
ターン開始時に自身にガッツを一回付加し（重複はできない）、
敵対するものすべての攻撃力と幸運を下げ、
自身にスターを集中させ、クリティカル威力をアップさせる。
敵対する軍隊にとっては嵐としか言いようのない劣悪環境が３ターン続くのである。
通常のモルガンは持たない、異聞帯の王としてのスキル。

宝具

はや辿り着けぬ理想郷（ロードレス・キャメロット）

ランク EX　種別 対城宝具　レンジ 10～99　最大捕捉 100人

ロードレス・キャメロット。
異聞帯の王モルガンが、汎人類史のモルガンより引き継いだ魂の在り方。
モルガンがその生涯をかけて入城を望み、そして果たされなかった白亜の城キャメロット。
世界のルールそのもの……即ち『人理』が、モルガンをブリテンの王にはしなかった。
叶わなかった望みは嘆きに変わり、やがて憎しみとなった。
ねじれた支配欲と特権意識。
燃えるような望郷の念と人間たちへの怒り。
そして同じ存在でありながらキャメロットの玉座に座ったアルトリアへの憎悪が、モルガンを『円卓を破滅させるもの』に変えてしまった。
これはその在り方を魔術として顕したもの。
決して辿り着けない路を一瞬にして踏破し、破壊せんとするモルガンの怨讐である。

モルガンが倒すべきはアーサー王ではない。
人間のためにブリテン島の妖精たちを一度滅ぼそうとする運命……『人理』そのものを打倒するため、彼女は最果てより戻り、世界を呪う魔女となったのである。

人物

○ シナリオ本編

一人称 私　**二人称** おまえ／貴様／○○（名前呼び捨て）　**三人称** そやつ／あやつ

○ 人称（サーヴァント時）

一人称 私　**二人称** おまえ／貴方／○○（名前呼び捨て）　**三人称** そちら／あちら

マスター呼称 我が臣下／我が夫／我が妻／○○（めっちゃ個人的、二人きりの時に名前呼び。「マスター」とは呼ばない）

○ 性格

自分の力のみを信じる冷酷な女王。
他人を信じないワケではないが、アテにはしない。
『ブリテン島の秩序ある支配』を第一とし、
その実行のため、障害になるものは誰であろうと排除する。

人間を嫌い、妖精を嫌い、
弱いものを嫌い、醜いものを嫌い、
平等である事を嫌い、平和である事を嫌う、
民衆から見れば『悪の化身』そのもののような性格。

が、『嫌い』とは言ってもそれは『不要』という事ではなく、
ただ『相容れないもの』という事にすぎない。
モルガンにとって正義とは『私が支配している状態』であり、
悪とは『私の支配を乱す者がいる状態』。
なので、モルガン個人の『好き・嫌い』は、
支配者としての『善・悪』とは関係がない。
たとえ嫌いなものであろうと、それが支配に必要なものなら公正に認め、許容する。
その基準の極端さ・絶対さは、心のない機械のようでもある。

とはいえ、モルガンにも心はある。
喜びも悲しみも、憎しみも怒りも、愛も恋も、もう強く感じる事はないだけだ。
長い年月、ひたすらに妖精國ブリテンを守護してきた事でモルガンの心は冷め切っている。
ただ一つ、胸に灯った情熱――――過去の自分が渇望し続けた願い。
『ブリテンを支配する』という目的だけが、今も彼女を突き動かしている。

……それが幼い頃のヒトらしい夢とは違う、
『モルガンという女はそのように生まれたモノにすぎない』という事実を、長い旅の間に思い知らされながらも。

汎人類史のモルガンは淫蕩・残忍・自分勝手、という、まさに悪女の見本のような性格だったが、この異聞帯における
モルガンはそれらの要素はなりを潜めた才女となっている。

男女間の享楽も、
他人を痛めつける興奮も、
自分の我を通す快感も、
「つまらぬ。そういったものは、もう飽きた」とのこと。
ただ、なりを潜めているだけなので、彼女を追い詰めるほどの窮地・事態になれば、『モルガン』という存在の持つ残忍さ、悪趣味さが再発する事も考えられる。

また、汎人類史のモルガンはその血が人と妖精が混ざったものである事、与えられた役割があまりにも多かった事から、成人した頃の彼女は三つの役割をスイッチする多重人格者になっていた。
アルトリアの姉、妹を支える善き姉としてのモルガン。
湖の妖精、星を愛する妖精としてのヴィヴィアン。
ブリテンの仔、人を支配しようとする悪しき女王としてのファタ・モルガーナ。

相反するこの役割がモルガンの在り方を歪め、苦しめたのは想像に難くない。

○「FateGO」における人物像

異聞帯・妖精國ブリテンを支配する女王。
ベリル・ガットによって召喚されたサーヴァント。
もともと召喚されたのは汎人類史のモルガンだったが、ある事情からモルガンは第六異聞帯の遙かな過去に存在していた同存在、『異聞帯で発生したモルガン』に己の持つ全情報を譲渡し、消滅した。
『異聞帯のモルガン』は『汎人類史でのモルガン』の執念と結末を情報として受け取り、『ブリテンを手に入れる』という目的を得た。
そうして生まれたのがこの妖妃モルガンである。

その後、異聞帯ブリテンにおいて罪都キャメロットを築き、2000年に亘り圧政をしいて妖精と人間たちに苦しめている。
最高位の妖精であり、最果ての槍・ロンゴミニアドを魔術として修得した神域の天才魔術師。

異聞帯におけるモルガンはアルトリア・キャスターと同様、「地球表層のテクスチャーを正す」ためにアヴァロン（地球の内海。理想郷）から派遣された楽園の妖精である。
互いに争い合うだけの妖精たちをなんとか和解させ、ブリテン島を平和にしようと何千年と努力してきたが幾度となく裏切られ、幾度となく絶望した。
そしてついに妖精たちが自らの愚かさで全滅した時、モルガンの心も凍りついた。
「和を唱えても聞かないのなら」
「互いを憎しみ合う事でしか生きられないのなら」
「おまえたちに、平和は要らぬ」
「私が支配する」
「私が、私のブリテンを、築き上げる」
ある意味ヤケになったモルガンは異聞帯ブリテンにおける世界樹　　空想樹内部の魔力をすべて徴収し、

己がものとし、死滅したすべての妖精たちを召喚、蘇生。
その上で妖精6氏族に戦争をしかけ、勝利。
罪都キャメロットを築き、以後2000年、ブリテン島に君臨する絶対的支配者となった。

もとは救国の責務を負わされた聖女。
その後、力で支配する暴君。
目に映るすべてを嫌いながら、目に映るすべてを護る支配者。
冷酷ではあるが残忍ではなく、
殺戮者ではあるが殺人狂ではない、
鉄の女王はこうして誕生した。

○ 汎人類史でのモルガン

汎人類史ではティンタジェルの娘、イグレインに宿った妖精の子……ブリテン島の仔……であり、後にアルトリアの形式上の姉妹（モルガンの母イグレインがウーサー王に嫁いだ）になった。
アルトリアは所詮、人間たちが画策して作り出した『人の王』にすぎない。
自分こそがブリテン島の神秘を継承する「真の王」であると知っていたモルガンは、やがて父王ウーサーを、妹アルトリアを、そして自分に従わないすべての人間を憎み、ブリテン島を破滅させる大きな要因となった。
超自然的な生まれであるが故、人間としての在り方、妖精としての在り方、ブリテンの化身としての在り方、という三つのスタンスが混在しており、それはやがて三つの人格として独立したものになった。
人間としての在り方はアルトリアの善き姉としてのモルガン。
妖精としての在り方は湖の妖精としてのヴィヴィアン。
ブリテンの化身としての在り方はモルガン・ル・フェ（ファタ・モルガーナ）。

汎人類史においては多くの子を産み、円卓の騎士を輩出した。
ガウェイン、ガヘリス、ガレス、アグラヴェインはモルガンとオークニー王の子供たちであり、
モードレッドはアルトリアの血と精を用いて作られた、アルトリアを倒すためのホムンクルスである。

○ 動機・マスターへの態度
自分を召喚した魔術師として接する。
魔術師としての技量は問題視していない。モルガンから見れば一流であろうと二流であろうと同じ「人間の魔術師」――
取るに足らない下等生物なのだから。
なので立場は自分（モルガン）の方が上と考える。
自分は王であり、マスターはその臣下……あるいは夫／妻にすぎないと。
マスターに対する感情はあくまで「道具」に対するもの。
感謝も特別な思い入れもない。
……とはいえ。
100円で買ったものがお気に入りの道具になる時もある。
あまりに苛烈な人生だった彼女には、その反動で超級の幸運イベントが起きてもおかしくはない。たとえば、夏祭りの縁日で渡されたオモチャの指輪が、生涯忘れられないものになるような。

○ 台詞例
「―――相も変わらず同じ顔か。つまらぬ。実につまらぬ。
私はおまえたちを許さぬ。私はおまえたちを救わぬ。
忘れるな。ブリテンは小石ひとつにいたるまで我が所有物。
我が庇護なくして妖精國の明日はないと知れ」
「では来るがいい。その愚かな運命を終わらせてやろう。
アルトリア。汎人類史において我が仇敵であった者よ。
おまえは何処にも行けない。
おまえには何も変えられない。
だからこそ慈悲をやろう。
おまえでは変えられないのなら、私が変える。
みじめな町娘に戻る時だ。貴様が「選定の場」に行く事は、決してない」
「それはたえず見た滅びの夢。
報いはなく、救いはない。
最果てにありながら、鳥は明日を歌うでしょう。
どうか標（しるべ）に―――ロードレス・キャメロット」

○ 史上の実像・人物像

古いイギリス妖精史では「善き湖の妖精」として語られていたが、アーサー王伝説が編纂されてからはアーサー王に敵対する悪女とされた。
ティンタジェル公とイグレインの間に生まれ、後にイグレインがウーサー王に嫁いだ事でアーサー王の姉となった。
アーサーへの嫉妬から、様々な悪事を企む。
聖剣の鞘を奪う、ランスロットを誘惑する、アーサー王と体を交わし不義の子モードレッドを産み、円卓に送り込む、等々。
アーサー王の王国が滅びた要因は多々あるが、その最後の一押しをしたのは間違いなくモルガンの企みである。

しかし、一方でモルガンはアーサー王を守護する一面も持っていた。
アーサー王に聖剣を与え、その死後を守護した妖精ヴィヴィアンと同一視されている。

○ ゲーム内における役どころ

第2部第6章　妖精円卓領域アヴァロン・ル・フェに登場。
ブリテンを支配する悪の女王として君臨する。
大切なのは『自分に支配されたブリテン島』のみであり、人類を守る気はさらさらない。
悪ではないが善でもない。
ただ、人類にとって『敵』であるだけ、という立ち位置。
倒すべき強大な敵であり、分かり合えない異聞帯の王。
汎人類史の未来を取り戻そうとするカルデアとは最後まで相容れない。

○ 因縁キャラ

アルトリア・キャスター
「歴代の『楽園の妖精』において、あれほど愚かで、あれほど頑なで、あれほど幸福だったものはおるまい。
それまでの過程はどうあれ、その最期に、私たちでは辿り着けぬ理想の星を見たのだから」

ハベトロット
「汎人類史で数少ない素晴らしいもの。
それが彼女です。覚えておきなさい」

モードレッド
「たまに通路で出会うと、憎しみとも諦めとも、悲しみともとれない表情で歯を鳴らし、通り過ぎます。私からかけていい言葉はないのは、少し、もどかしいですね」

ガウェイン、ガレス
「両者ともゆがみのない、陽の光のような騎士だ。
汎人類史のモルガンも復讐心だけの女ではなかった――その証明かも知れぬな」

バーゲスト
「私のもっとも信頼する妖精騎士です。
誰もが嫌がる仕事をこそ率先して行う気質は称賛に値する。
とある災厄時における彼女の活躍は、救世主トネリコさえ拍手を贈った事でしょう」

バーヴァン・シー
「我が娘にして妖精國女王の後継者ですが、何か異論でも？
悪辣な性格でなければ妖精どもを従えられず、
能力がありすぎては我が言葉に従わぬようになる。
能力不足など問題ではありません。妖精國を手中に収める礼装など、いくらでも用意しましょう」

メリュジーヌ
「こと戦いにおいて妖精國最強の騎士。ランスロットの着名（ギフト）を授けたのはその証明だ。
本来、彼女とは対等の関係だが……その身に帯びた宿命から逃れるため、我が配下に加わった。あれはあれで私を尊敬しているらしい。
故に我が命に従いはするが、最終的にヤツが殉ずるものは尊敬ではない。――竜の骸は、愛によって地に墜ちよう」

トネリコ
「―――その物語は、またいつか」

第一段階

全体図

正面

背面

側面

正面
先端
横（先端無し）
横
断面図
杖デザイン
（第一段階）
赤ラインは黒い溝
石突き鍔側面は鋭利
石突は剣状で側面は鋭利

第二段階

全体図

正面

背面

側面

正面
横
杖デザイン
（第二段階）
両刃の剣
断面
刃渡り・厚みは均一
断面
楔立体図
断面
剣の厚み
鍔側から柄にかけて厚みが薄くなります
側面には丸みをつけてください
鍔
楔立体図
剣
断面
柄の丸みが鍔から柄にかけて扁平に
断面
断面
石突立体図
石突き鍔側面は鋭利
真上
石突は剣状で側面は鋭利

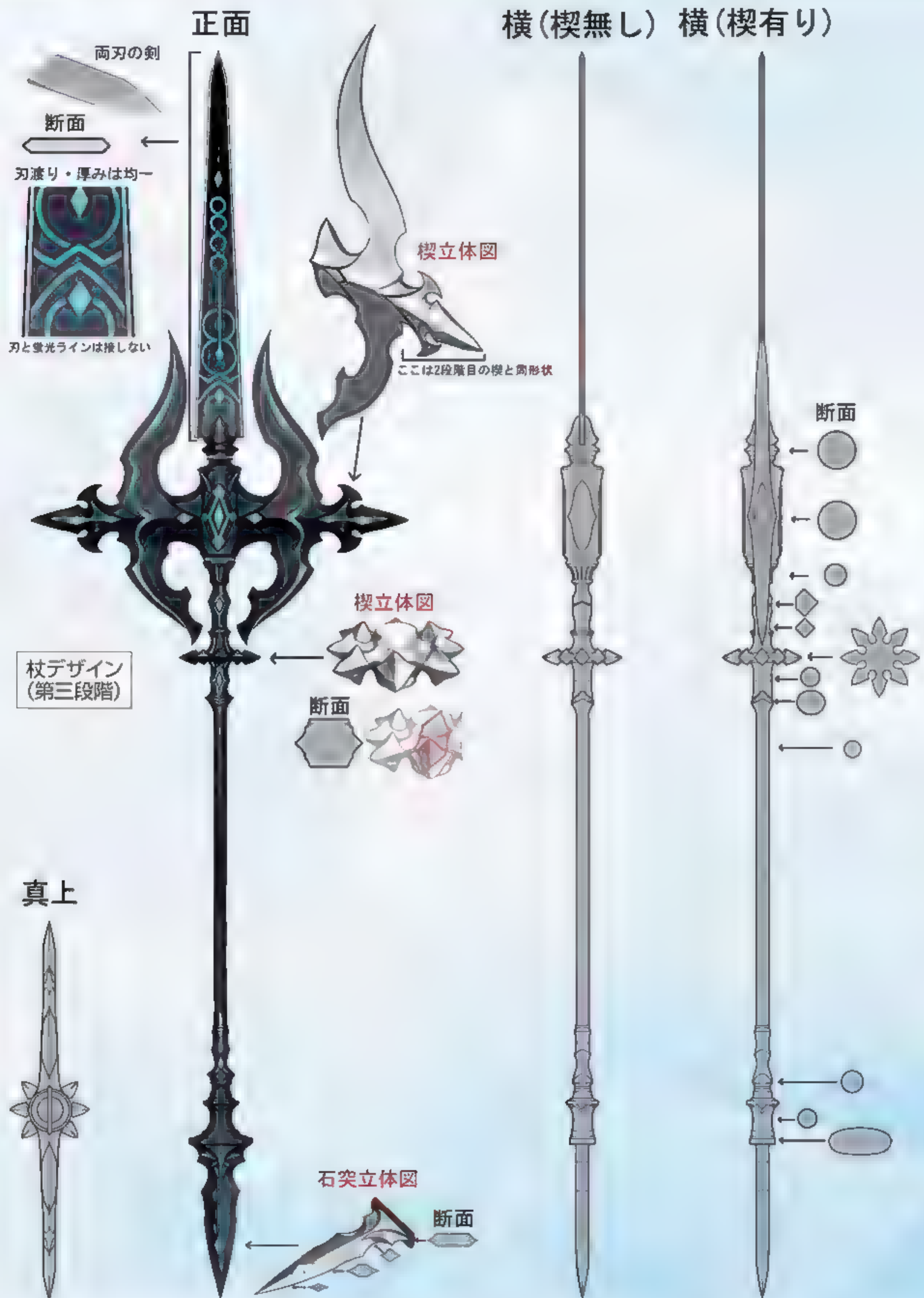
第三段階

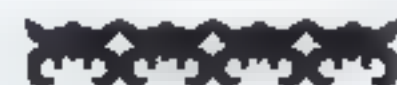
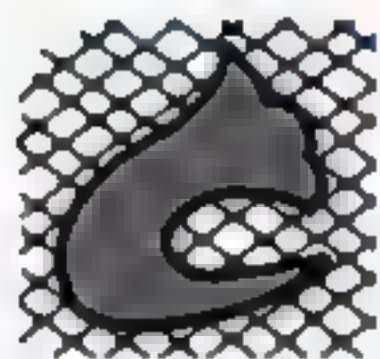
全体図

正面

背面
スカート
補足
1
2
3

側面

正面
両刃の剣
断面
刃渡り・厚みは均一
刃と蛍光ラインは接しない
楔立体図
ここは2段階目の楔と同形状
楔立体図
断面
杖デザイン
(第三段階)
真上
石突立体図
断面
横(楔無し)
横(楔有り)
断面

特殊差分1

全体図

【レーステクスチャ】
首縁
首元
胸
腹
模様は透明なシルク地
網目レースのに縫い付けられています

【前垂れテクスチャ】

特殊差分2

全体図

剣
両刃の剣
刃渡り・厚みは均一
断面
正面
横
断面
鍔立体図
全て真円
真上
槍
正面
横
鍔立体図
断面
全て真円
真上

斧
正面
断面
立体図
断面
全て真円
断面
横(斧刃有り)
横
矢
正面
横
断面
立体図

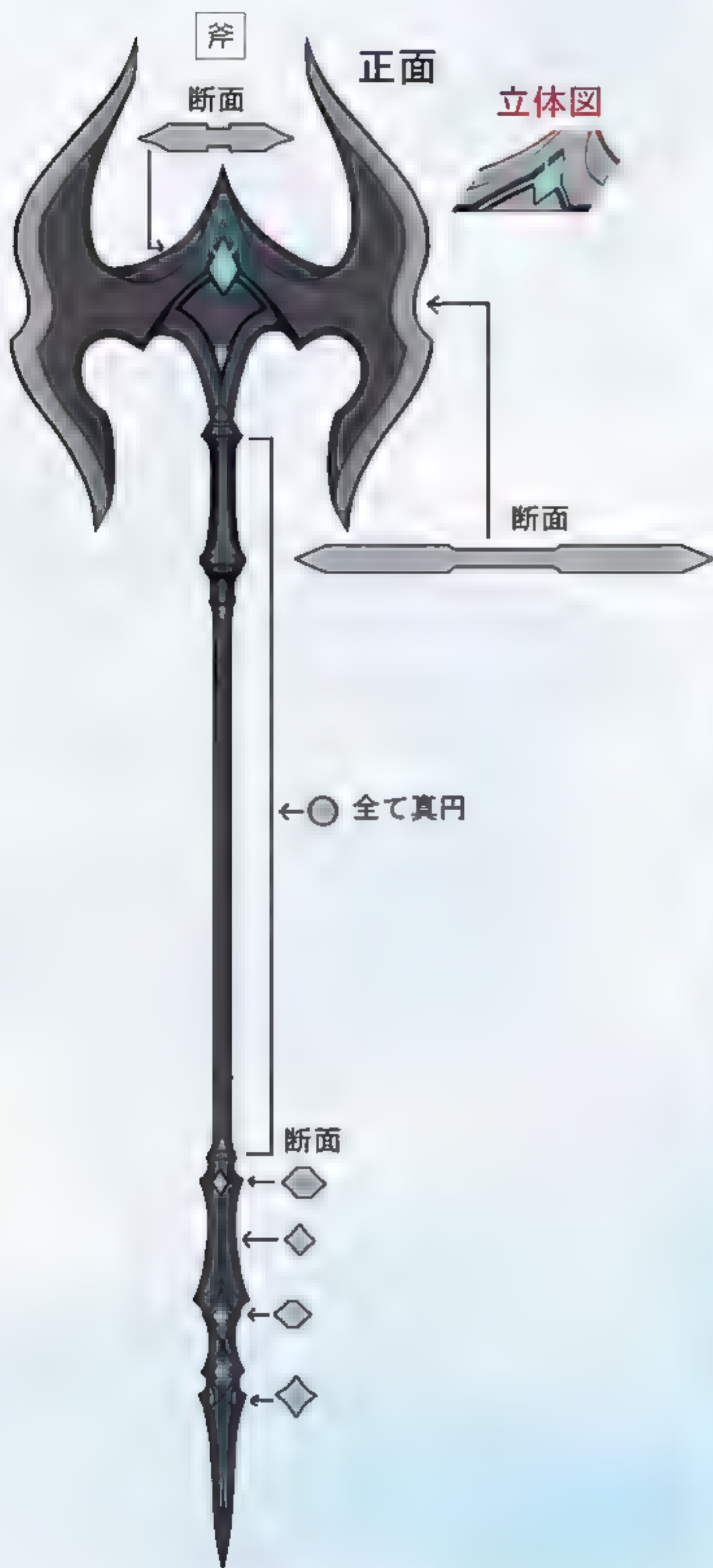
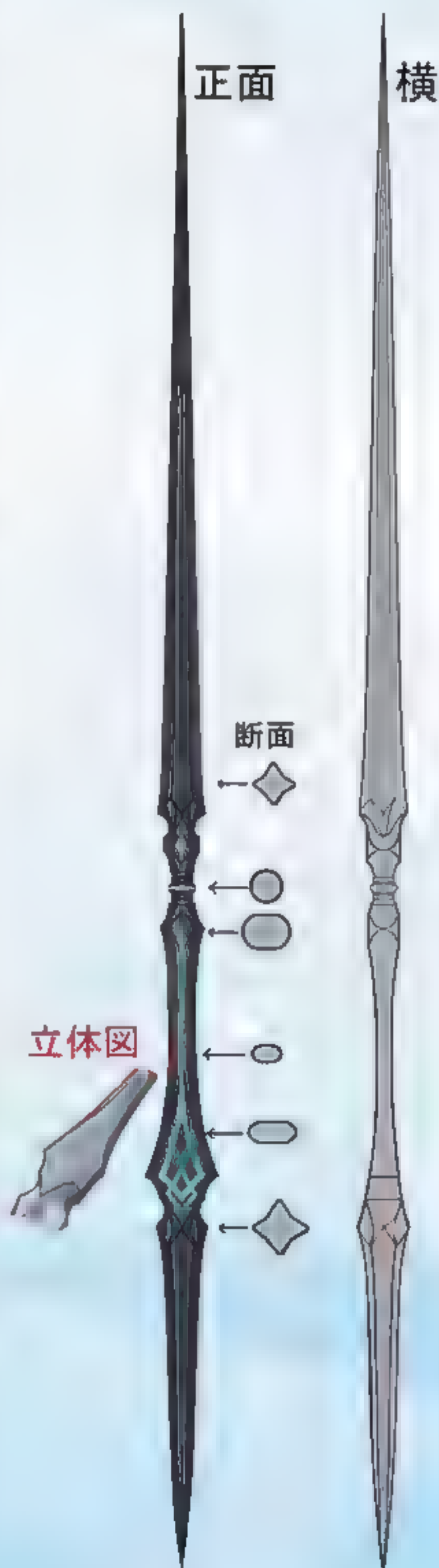
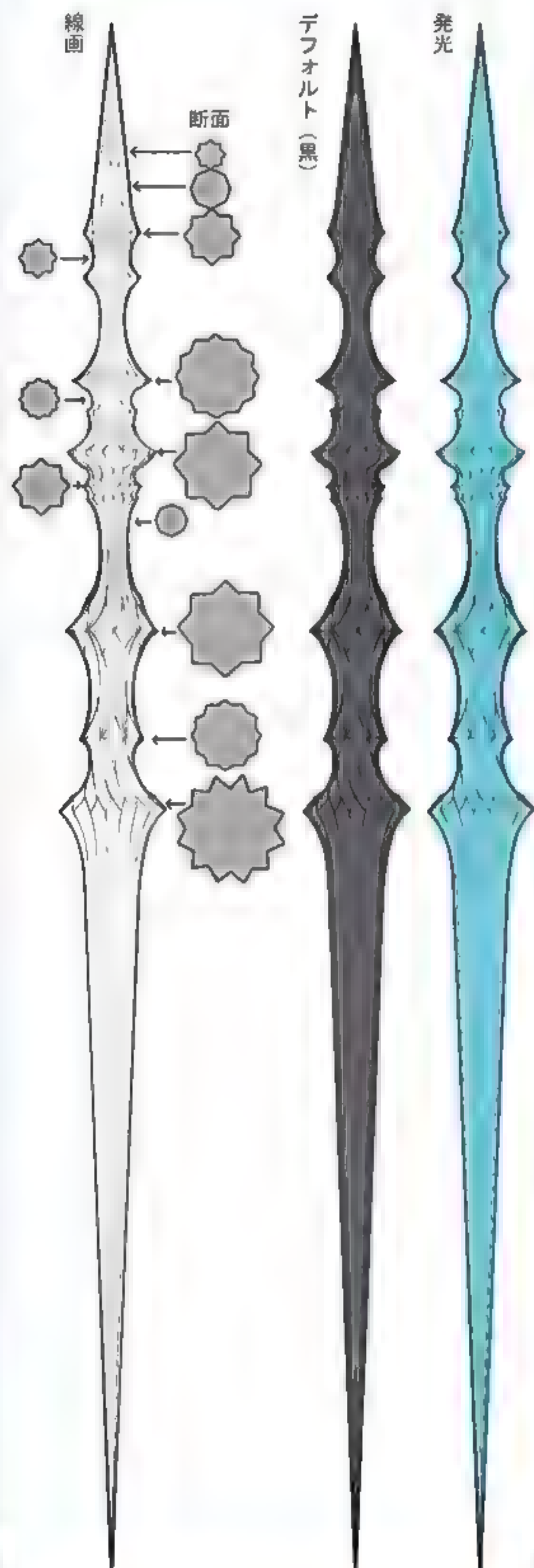
モルガン宝具：ロンゴミニアド

本体

線画

断面

デフォルト（黒）

発光

拘束帯

・多面体に帯を巻くと歪みが大きくなってしまう為、断面は全て真円として巻きつけてください。
魔力によって力場が固定されているとか？

・帯の幅は均一ですが、凸部分を跨いでいる所等は正面絵に近い見た目になるよう調整をお願いします。

左　正面　右　裏　発光

断面は全て真円

二部の企画準備中に、アルキャスと一緒に大ラフは描いていて、その時にこういうデザインにしたいという骨子は固まっていました。コンセプトは、わりと見たままではありますが、「アルトリアの面影のある魔女」。黒くて透明感があり、冷たいけど色気がある…というラインを目指しています。お気に入りのポイントは、霊基3の喉と胸から突き出している棘。モルガンの初登場はFateアポクリファのアニメとなりますが、その時のデザインはモルガンの大ラフからアレンジをする形で制作しました。あまり強い印象は残せないという所から顔を隠すためのヴェールをつけたのですが、そのデザインが「冬の女王」のデザインに反映されています。表情の変化が大きくないキャラクターなので、その分印象的になるように、目の表現には細心の注意と念を込めて仕上げを行いました。武器関連は、下越に担当して貰っております。キャラクターの重武装感、迫力を出すために沢山デザインして貰いました。(武内崇)

妖精騎士ガウェイン

クラス セイバー　**真名** バーゲスト　**性別** 女性
出典 イギリス妖精史、異聞帯ブリテン　**地域** 妖精國ブリテン　オックスフォード、マンチェスター
属性 混沌・善　**身長** 190cm　**体重** 120kg

筋力 B+　**耐久** A　**敏捷** A　**魔力** C　**幸運** C　**宝具** B+

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：めろん22
CV：井上麻里奈

主な登場作品：Fate/Grand Order

対魔力：C

どのようなクラスであれ、妖精騎士は強い対魔力を持つ。

狂化：A+

精神に異常は見られないバーゲストだが、定期的に伴侶を捕食しなければならない。この衝動に襲われた後、速やかに解決しなければ発狂し、見境いなく殺戮を繰り返すバーサーカーとなる。

妖精騎士：A

妖精の守護者として選ばれた加護。妖精にとっての誓い（ゲッシュ）。
対人・対文明に特化した自己強化だが、他の『妖精騎士』たちへの攻撃行為はタブーとされ、妖精騎士を殺めた妖精騎士は自己崩壊する。

保有スキル

聖者の数字：B
汎人類史の英霊、ガウェインから転写されたスキル。
日の当たる午前中において、その基本能力が大幅に増大する。

ワイルドルール：A
牙の氏族の頂点捕食者の証。黒犬公の本領。
自然界の法則を守り、その恩恵に与るもの。
弱肉強食を旨とし、種として脆弱な人間は支配されて当然だと断言する。
自らの角を武器とした妖精剣ガラティーンはかみ砕いた相手の肉を捕食し、バーゲストの力に変える。
攻撃のたびにHP回復、相手の強化バフを捕食し、自分のものとする。

ファウル・ウェーザー：A
コーンウォールに棲んでいた大妖精、ファウル・ウェーザーとの一騎打ちのすえ、捕食し、獲得した能力。
味方陣営に強力なダメージカットと、NP毎ターン付与を与える。
大量の肉食虫を発生させたある災厄において、自陣を護るため、必要に迫られて獲得した。

宝具

捕食する日輪の角（ブラックドッグ・ガラティーン）

ランク A　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1~100　**最大捕捉** 100人

ブラックドッグ・ガラティーン。
燃えさかる角、妖精剣ガラティーンを用いての巨大な一撃。
バーゲストの額にある角は自身の霊基成長を抑制する触覚であり、これを引き抜くとバーゲストの理性は死に、残った本能が肉体を駆動させる。
角を引き抜いたバーゲストは"先祖返り"を起こし、黒い炎をまとい妖精体を拡大させ、ガラティーンを相手の陣営に叩き降ろす。
地面から燃え立つ炎は敵陣をかみ砕いて捕食する牙のようにも見える。

人物

一人称 私（わたし）　**二人称** 貴様／○○（名前呼び捨て）　**三人称** 彼／彼女　**マスター呼称** 人間

○ 人称（私服の時）

一人称 私（わたくし）　**二人称** 貴方／君／○○（名前呼び捨て）　**三人称** 彼／彼女
マスター呼称 マスター／○○（名前呼び捨て）

○ 性格

外向的・受動的。
自分の気持ちを隠さず、ストレートに意志を告げ、また相手の気持ちを確認する。
誰に恥じる事なく堂々と胸を張る騎士なのだが、行動（軍事行動）そのものは状況を正しく見てから行う慎重派。
一方の都合だけでなく、双方の都合を見てはじめて「では、弱い方を殲滅させましょう」と剣を取る。
ひとたび戦場に立てば容赦なく弱者を蹂躙する姿から、無慈悲な騎士と語られる。

お堅い性格ではあるが、貴族の育ち（教育が行き届いている）なのでジョークを解する余裕もあるし、基本的には穏やかな思考をしている。
ただ、本人はうまい冗談や場を和ませる話術が得意ではないので、自分から軽口を叩いたりはしない。

弱肉強食のルールを絶対とするからか、"強い"と感じたものには気を許し、親しくなり、恋人になってしまう。実はとても寂しがり屋で惚れっぽいのである。
過去、様々な種族……男女、妖精人間問わず……の恋人を作ってきた。
だがその関係は一月と続かず、すぐ独り身に戻ってしまう。
そのため愛の多い妖精と言われるが、トリスタンからは「私は飽きやすいだけでアナタほど惚れっぽくはないけどね」と嫌みを言われている。

妖精騎士として気丈・冷血に振る舞ってはいるが、根は優しく、また泣き虫。
恋人を捕食してしまった後は血にぬれた指のまま、顔を覆って「うう、うああ、うあああ……!」と、悲しみと自分への怒りで慟哭するのが常。
そんな事を繰り返してきた為、妖精円卓としての誇りと責任でかろうじて立っているものの、騎士でなくなれば自決して果てる、という危ういメンタルをしている。

○ 設定

異聞帯ブリテンにおける円卓の騎士、その一角。
妖精國でもっとも恐れられる妖精騎士。
「恋多きバーゲスト」「共食いの黒犬公」とも。
汎人類史における円卓の騎士・ガウェインの霊基を着名した妖精騎士。
強靭な肉体を持つ「牙の氏族」に属するが、外見はヒト型の霊基になっている。これはかつて牙の氏族に倒された厄災・モースの王からの呪いのため。
「牙の氏族の中でもっとも優れた才能を持つモノが生まれた時、それは牙の氏族において番（つがい）のいない忌み子となる」という。
人間を監理し支配する、冷酷な騎士。
妖精氏族の出身で、人間風に言うのなら伯爵令嬢でもある。
だが彼女にはひとつ、誰にも言えない生態があった。
「愛したものを食べなければならない」という呪いである。

彼女は本気で他人を愛し、今度こそは耐えられるはずだと食愛欲求に負けまいとし、結果として恋人を捕食して生きてきた。
愛と喜び、嘆きと苦しみが入り混じった捕食によって、彼女の精神はとうに崩壊している。
だが責任感のある彼女は『自殺して終わらせる』事を良しとせず、恋人たちを食い殺した罪滅ぼしとして、既にズタズタの内面を隠したままブリテンの平和を維持し続けている。

霊基第1：妖精騎士ガウェイン。
汎人類史の円卓の騎士の物語を好み、彼らを理想の騎士として尊敬しているバーゲストが選んだ姿。
腕のいい鍛冶師の妖精に、円卓の騎士ガウェインの甲冑に似せて作らせた逸品である。

霊基第2：普段着・妖精良家の令嬢
戦闘甲冑を脱いだ、可憐なドレス風の姿。
バーゲストは忌み子とはいえ『牙の氏族』における姫であり、オックスフォード出身である。
その後、妖精騎士ガウェインとして活躍した功績からマンチェスターを与えられ、マンチェスターの領主となった。
舞踏会に出る時など、こういったドレス服で参加する。
口には出さないが『素敵な出会い、素敵な恋、いつでもバッチ来いですわ!』な性格なので、社交界などではキメキメで現れるのだ。

霊基第3：魔犬バーゲスト
黒妖犬の王。ブリテン異聞帯の予言に謳われる、「ブリテンを滅ぼす三つの厄災」、その一つ。
炎と雷雲の王。その周囲は常に炎上し、動物や街を燃やす事で発生する黒煙を呑んで成長していく。
最終的には巨大な犬型の魔獣となるが、この姿はその呪いをなんとか閉じ込めたもの。
成長しきった魔犬は精霊喰い（エレメンタルイーター）になるため、妖精では一切攻撃が通じず、文字通り『厄災』となる。

・黒犬の鎖
バーゲストの左手には『無数の鎖』が巻き付いている。
この鎖は『犬の首輪』そのもので、バーゲストは常時数匹のヒトイヌ（バーゲストの魔力によって変化した奴隷）を連れて歩いている。
奴隷（ニンゲン）たちの女王、という立ち位置を示すものだが、バーゲスト本人はこの従属行為を非道なものとは考えていない。
マスターに『それはひどいよ』と言われたらきょとんとした顔で『そちらの人類だって"親愛なる友"に同じ愛情表現をしていると聞きましたが?』と返される、みたいな。
本来、鎖で拘束されるべきはバーゲストだが、異聞帯では『鎖に縛られるべきもの』が『鎖を振り回している』という皮肉さがある。

○ 動機・マスターへの態度
サーヴァントとして召喚された事で精神はやや安定したが、食愛欲求……もとい、惚れっぽさは何も変わっていない。
なのでマスターを好きにならないよう、日々節度を保って行動しようと努めている。

○ 台詞例
「警備の隙をついての襲撃とはな。小賢しい智恵だけは回る。
だがあまりに小さい。人間らしい、軟弱にして貧弱な信念だ。
物陰に隠れて盗みを働くというのなら、踏み潰されても文句はあるまい?」
「霊長を驕（おご）る下等生物どもが、よくも妖精國ブリテンに足を踏み入れた。
賓（まれびと）であれば歓迎するのが、おまえたちの世界での礼節なのだろう？

いいだろう、剣を取れ！　望み通り、存分に歓迎してくれる！
私の名はガウェイン！
妖精円卓のひとり、ブリテンを守護するもの！
陛下より与えられたこの名で、貴様らを蹂躙する！」
「この角は法の立証。
あらゆる不正を糾す地熱の城壁。
跪け！　ブラックドッグ・ガラティーン！」
「謝罪しますわ。ネズミ相手とはいえ、手加減をしていた事に。
ぶっ潰れなさい———ブラックドッグ・ガラティーン！」

◯ 史上の実像・人物像
イングランド北部に伝わる妖精。
燃える角と瞳を持ち、鎖のついた犬の姿で現れる。白い猫である事もある。
都市においては死を知らせる妖精でもあり、誰かが死ぬ時に現れるという。都市において大きな役割を持つ人間が死ぬ時は多くの配下（犬たち）を連れて街を練り歩くとも。
都市の外では死を告げる妖精ではなく死を与える妖精に変貌し、高原に出没。出遭った旅人を食い殺すという。
イングランド全域に伝わる妖精伝承、ブラックドッグ（黒犬）の一種と思われる。

◯ ゲーム内における役どころ
第1部第6章のガウェインと同じ、前半の脅威として立ちはだかる。
カルデアにとって最初の壁として登場するが、物語が進むうちにこの騎士だけはカルデアの味方になってくれるのでは、と思わせる人格者。
実際、滅びが確定したブリテンで「ひとりでも多くの妖精と人間を生かしたい」と考え、カルデアからもちかけられた移住案に賛同するのだが……。
予言にあるブリテンを滅ぼす厄災のひとつ。獣の厄災。

◯ 因縁キャラ
モルガン
忠誠を誓った主君。モルガンも妖精騎士ガウェインはお気に入り。
妖精騎士ランスロット
自分と同じくモルガンの命令に従う騎士ではあるが、ガウェインはランスロットを嫌っている。
ランスロットが「ガウェインより強い」と妖精たちに噂されている事も腹立たしいが、それだけの実力がありながらランスロットはブリテンを本気で護ろうとしていない事を感じ取っているからである。
また、あらゆる生命に愛の片鱗を抱くガウェインが、ランスロットにだけは愛（食欲）を感じない。本能で「妖精でも人間でもない、ここにいてはいけない汚物」と感じ取っているためである。
妖精騎士トリスタン
自由奔放、妖精も人間もオモチャ扱いで潰していくトリスタンとは相容れない。
トリスタンの方はガウェインの血なまぐささに気付いているので、同類として仲良くやりましょう？と一方的なシンパシーを抱いている。

円卓の騎士ガウェイン
尊敬する円卓の騎士、その筆頭。
『誰よりも強く正しい心をもった者が、人々を苦しめる悪を糾す』
忌み子として牙の氏族の中で孤立していたバーゲストにとって、その騎士たちの在り方は憧れであり、目指すべき理想だった。

アルトリア・キャスター
なぜかつっかかってくる非力な妖精。
「予言の子」と判明してからは排除対象になるが、それはあくまで妖精國のため。アルトリア・キャスター自身への憎しみはない。
……実のところ、バーゲストとアルトリア・キャスターの幼少期には共通する点が多く、それもあってこのふたりは「理由はよく分からないけどなんとなく一緒にいると居心地がよい」気持ちを抱くのだが、もちろん本人たちはその理由を知る事はない。

シナリオメモ（6章クリア後にお読みください）
→何人もの恋人を食べてきたバーゲストだが、今の恋人だけは食べないよう必死に本能を律している。
今まででもっとも愛している相手、心から尊敬し、寄り添うと誓った相手。砕けそうなバーゲストの心を守ってくれた少年。
→恋人は寝たきりでバーゲストの館の一番奥に匿われている。妖精たちの間でも噂されている。実は人間の少年で、盲目で、心がめっちゃキレイ。

→ワイルドルールに反する愛情に、バーゲスト自身も戸惑っているが、同時に喜んでもいる。「強い相手だけを愛する＝強くなるために食べている」だったが、恋人はあきらかに弱者であり、食べても強くはならない。
→強くなるために強者を食べてきたバーゲストにとって、この恋人を「愛している」事は自分が獣でない証明であり、癒やしだった。この少年は大丈夫、と安堵している。「そもそも食べる理由がない」ので。
→しかし、実は「カルデアが来る前の戦乱」で身も心も引き裂かれ、弱っていたバーゲストは既に捕食してしまっている。強いも、弱いも、関係なかった。ただ愛したものを「食べたい」だけの獣だった。
→その段階で今度こそ自決しよう、と考えたバーゲストだが、オベロンによってその記憶を忘却されている。（オベロンとの契約。「妖精の中でも唯一といえる、高潔な君が自決とはあまりに悲しい」「その記憶を、忘れさせてあげよう」）
→なのでシナリオ中、バーゲストが「守らなければ」と何度も繰り返し、何度も看病に向かう「少年」はバーゲストの妄想であり、過去回想である。
→バーゲストが恋人を食べてしまった事を、妖精たちは知らないフリをしていた。少年を食べたところを盗み見た妖精が言いふらし、笑い話にしていた。
→自分が守っていた妖精たちが「バーゲストの真似」と称して人間たちを閉じ込めては娯楽で食い殺していた事、それが原因で邪妖精化して街中で虐殺が蔓延した。

→移住計画に賛同し、ボーダーを箱船として希望を抱く妖精たちとバーゲストだったが、その（自国の）妖精たちの邪悪さに気付いて、自らの手で妖精たちを皆殺しにする。
→妖精たちへの失望、自らの愚かさに絶望して身を燃やしながらも、バーゲストは「あの妖精たちを人間世界に放してはいけない」と責任を取ったのだ。

第一段階

全体図

第二段階

全体図

第三段階

全体図

正面

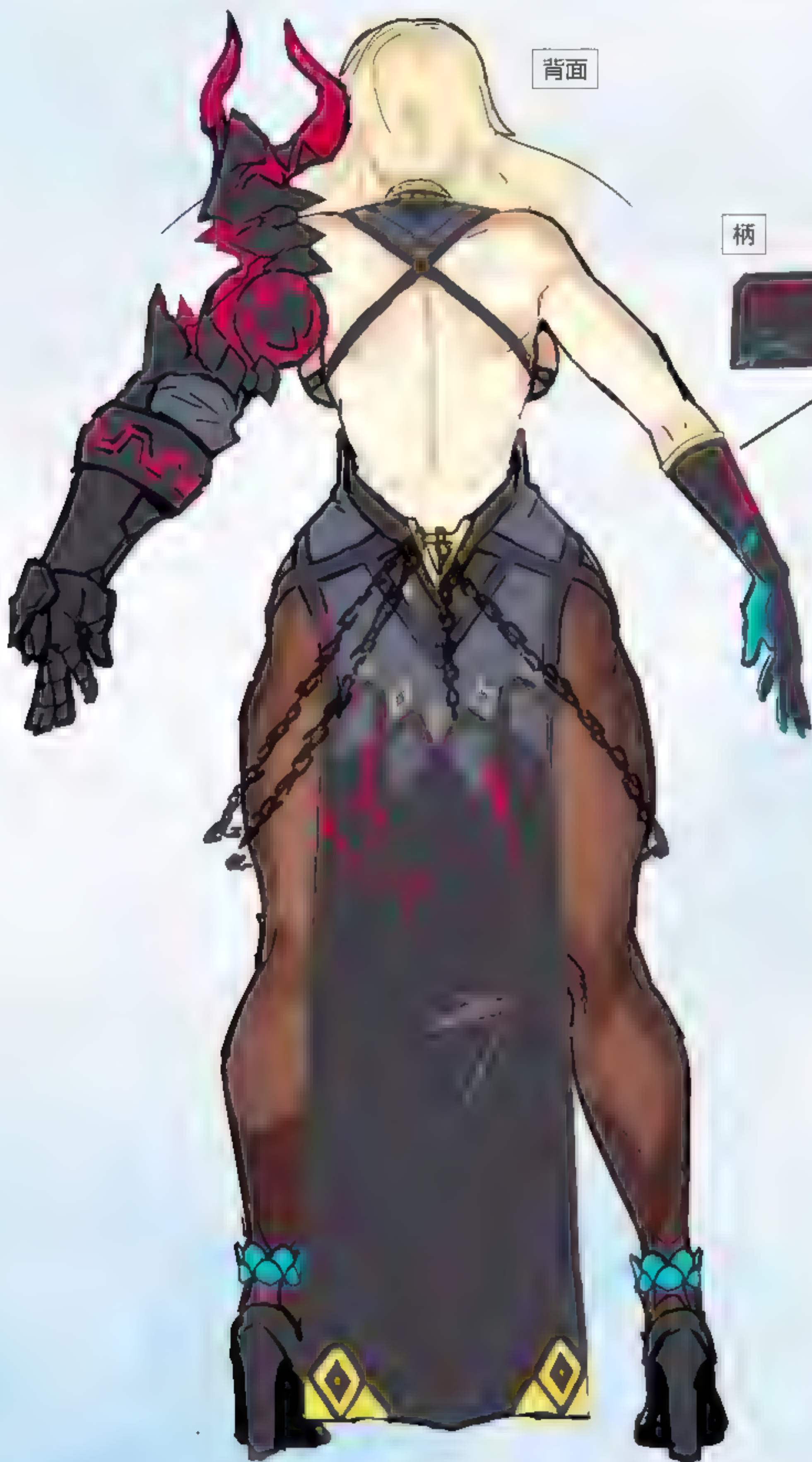
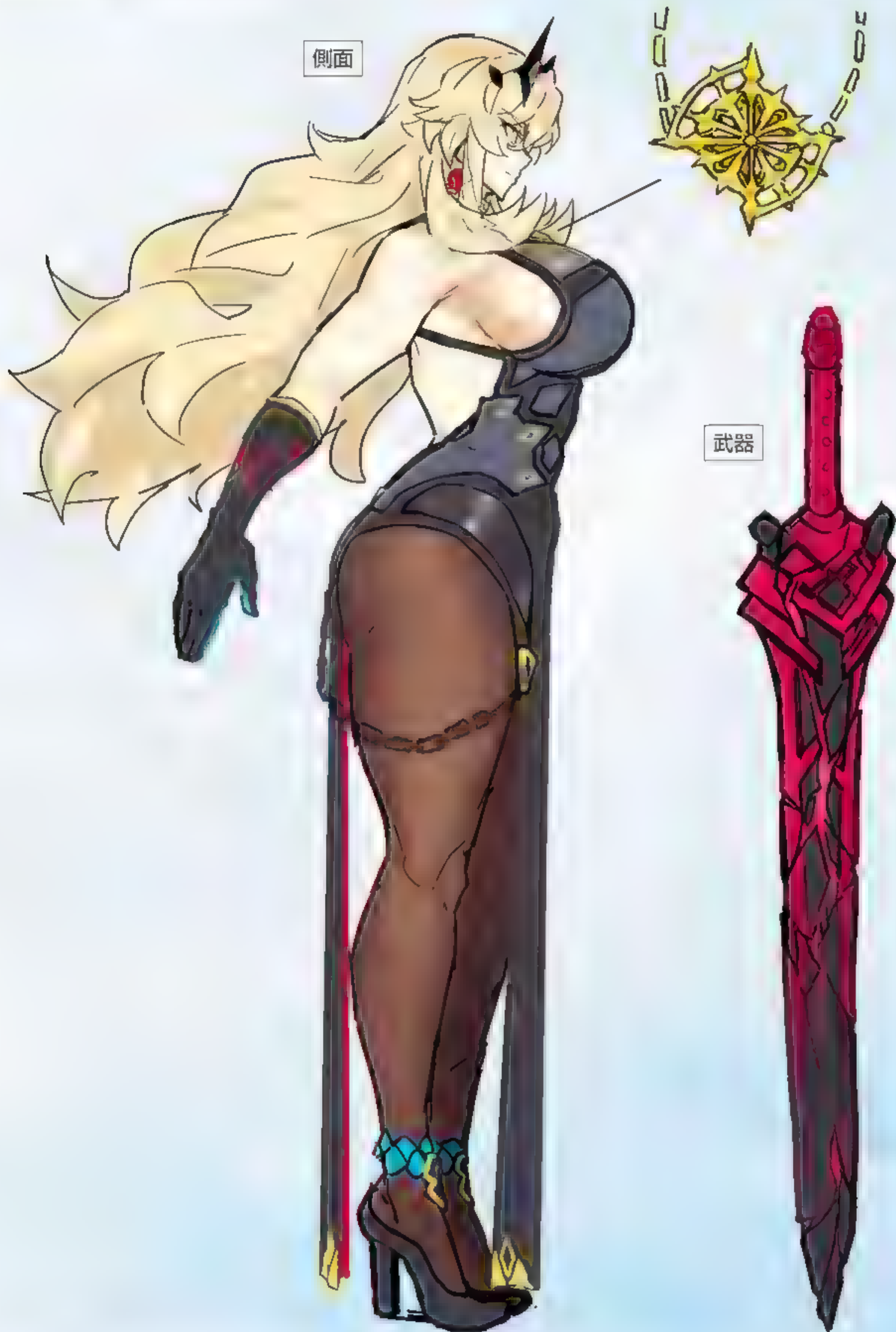
背面

側面
武器

正面

背面
柄

側面
武器

正面

「実は涙もろく優しいキャラ」という設定だったので、最初のデザイン案ではもっと優しい目をしていました。しかしそれを見た奈須先生から「目つきの鋭い女性サーヴァントに話しかけて絆レベル下げるのが得意技だろう？　ボクも得意だ。その気持ちでいっちょたのむ」と返答が。ボクはウキウキで修正しました。こうして目つきの鋭い妖精騎士が誕生しました。（めろん22）

背面

肩
武器
側面

妖精騎士トリスタン

クラス アーチャー　**真名** バーヴァン・シー　**性別** 女性
出典 イギリス妖精史、異聞帯ブリテン　**地域** 妖精國・ダーリントン付近
属性 混沌・悪　**身長** 170cm　**体重** 54kg

筋力 A　**耐久** C　**敏捷** A　**魔力** B　**幸運** D　**宝具** E

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：望月けい
CV：和氣あず未

主な登場作品：Fate/Grand Order

Tam Lin Tristan (Baobhan Sith)

クラス

対魔力：EX
どのようなクラスであれ、妖精騎士は強い対魔力を持つ。
決して自分の流儀を曲げず、悔いず、悪びれない妖精騎士トリスタンの対魔力は規格外の強さを発揮している。

騎乗：A
何かに乗るのではなく、自らの脚で大地を駆る妖精騎士トリスタンは騎乗スキルを有している。

陣地作成：A
妖精界における魔術師としても教育されているため、工房を作る知識もある。……魔術の才はないがインテリアデザイン、ファッションセンスなどが長けているようだ。

妖精騎士：B
妖精の守護者として選ばれた加護。妖精にとっての誓い（ゲッシュ）。
対人・対文明に特化した自己強化だが、他の『妖精騎士』たちへの攻撃行為はタブーとされ、妖精騎士を殺めた妖精騎士は自己崩壊する。

保有スキル

グレイマルキン：A
イングランドに伝わる魔女の足跡、猫の妖精の名を冠したスキル。
猫の特性を「足音を無くす、体重を軽くする、速度を上げる」と妖精風に解釈したもの。
バーヴァン・シーが使うとそれなりの効果だが、この神秘の元の持ち主である妖精が使うとわずか1日で世界を一周できるほどのスピードを発揮したという。

祝福された後継：EX
妖精妃モルガンの娘として認められた彼女には、モルガンと同じ「支配の王権」が備わっている。
汎人類史において「騎士王への諫言」をした騎士のように、モルガンに意見できるだけの空間支配力を有する。(マナの支配圏)。
敵全体のチャージ(NP増加)を停止させ(減少ではない)、スキルを封印し、自己のNPを増加させる。

妖精吸血：A
吸血鬼としての力。相手のHPとNPを吸収する。
今は失われているが、かつてのバーヴァン・シーはこの神秘を嫌っており、人前で使う事はなかった。
が、ダーリントン領主である妖精は「面白そうだから」という理由でバーヴァン・シーにこの神秘を乱用させ、結果、ダーリントンは屍者のあふれかえる死都となった。

宝具

痛幻の哭奏（フェッチ・フェイルノート）

ランク E　**種別** 対人宝具　**レンジ** 無限　**最大捕捉** 1人

フェッチ・フェイルノート。
対象がどれほど遠く離れていようと関係なく、必ず呪い殺す魔の一撃（ひとつけ）。
相手の肉体の一部(髪の毛、爪等)から「相手の分身」を作り上げ、この分身を殺す事で本人を呪い殺す。
ようは妖精版・丑の刻参りである。
フェッチ、とはスコットランドでいうドッペルゲンガー……自分とうり二つの非人間的存在……の事を指す。

人物

一人称 私　**二人称** アナタ／オマエ／（激すると）テメエ／アンタ　**三人称** あいつ

○ 性格

外向的・能動的。
自分の欲求を臆面もなく口にし、実現させるためにまわりをこき使う支配者気質。
刹那的快楽主義で、今が気持ち良ければそれでいい。
妖精らしく楽しい事を好むが、彼女が知る「楽しい」は弱者が苦しむ声だけなので、結果的に人間・妖精問わず、弱いものを玩（もてあそ）び、踏みにじる行為に走る。

誰にも愛された事がなく、また、バーヴァン・シーが唯一敬愛し尊敬するお母様（モルガン）からは「弱者を虐げた時だけ」褒められるので、それが楽しい事なのだと学習してしまったのだ。
母に愛されようと努力するけなげな少女像と、
いずれ自分のものになる王国をオモチャとして見ている姫の傲慢さが融合した魔女っ娘。
ワガママ、キマグレ、ザンコク、サイアク。

善行やきれい事を見ると気分が悪くなり、徹底的に罵倒する。
理由は「決まってんだろ、私がつまらねえんだよ」というもの。
たいていのものに興味はなく、場を荒らすコトだけを趣味にしていたが、汎人類史からやってきたベリルの語る「汎人類史の文明」の話に目を輝かせ、汎人類史の真似事をするのがマイブームになってしまった。
「歴史あるお城で軍隊行動のトーナメントとかやったら面白くなぁい？　もちろん一位以外は罰ゲームで皆殺し☆」

その過程で汎人類史の『靴（ヒール）』の魅力に取り憑かれ、靴のコレクターとなる。
靴に関しての事なら真摯に、純粋に努力し、将来は汎人類史のどんな職人よりカッコイイ靴を作るのだ、と夢を抱いている。
……そんなバーヴァン・シーの（お姫様）寝室には、カカトから切り落とされてコレクションにされた妖精たちの生足が宝物のように鎮座している。

○ 設定

異聞帯ブリテンにおける円卓の騎士、その一角。
汎人類史における円卓の騎士・トリスタンの霊基を着名した妖精騎士。
異聞帯ブリテンを支配する女王モルガンの「娘」、後継者として優遇されている。
（モルガンの娘にされる前は『吸血鬼』の妖精だった）

魔術を必要としない異聞帯ブリテンにおいて、魔術師として育てられたふたりのうちのひとり。
（もうひとりはアルトリア）
モルガンの娘では、と噂されるアルトリアをライバル視し、これを殺そうとするもモルガンに直接対決は止められ、よけいにアルトリアへの憎しみと執着をつのらせ、様々な手でアルトリアの道行きを妨害する事に。

霊基第1：妖精騎士トリスタン
妖精騎士として着飾った姿。
他の妖精騎士と違い、甲冑を着て真剣に戦う事を馬鹿にしているスタイル。

モルガンから円卓の騎士の話を伝え聞き、「みんなダサいけど、かろうじてコイツならいっか」とトリスタンを選び、トリスタンの妖弦を真似た戦いを好むようになった。

霊基第2：モルガンの後継者
女王モルガンの後継者に相応しい、妖艶で流麗で邪悪な姿。
吸血鬼としての特性も強く出ている。
バーヴァン・シーにとってはこれが正装であり、妖精舞踏会にはこの姿で出席した。

霊基第3：愛されたバーヴァン・シー
・・・カルデアに召喚されたバーヴァン・シーは、妖精國での情報をもとに「夢」を見ているバーヴァン・シーである。
モルガンの魔術の加護を失い、妖精たちへの憎しみに突き動かされ、自分の事さえ思い出せない本来の姿。
『呪いの厄災』の要因になった生贄の巫女。
いかなる術式、いかなる愛をもってしても、彼女が回復する事はない。
…… だが。
もし『外部』からの治療ではなく、「内部」からの目覚めがあれば。
呪いに怯えて死をまき散らすのではなく、呪いを飲み込んで打ち克つ強さを手に入れる事ができるのなら――

○ 戦闘スタイル
吸血鬼らしく、爪を伸ばして攻撃（爪は赤い線のように走る。トリスタンの空気撃ちの赤い版）の他、魔女っ娘なので魔術も使う。
ガンド撃ちの達人。妖精界のガンド撃ちアイドル。
宝具のフェイルノートも、ようは「ものすっっっごいガンド」である。

○ 動機・マスターへの態度
サーヴァントとして召喚されても性格が最悪なのは変わらず。
人間を見下し、マスターに従う事は最後までない。

台詞例
「あ？　なに黙ってんだよ。
騒ぎ立てるのが仕事だろ、テメエらは。
それができないなら生きてんじゃねえよ。全員、ここで私の糸の餌食になるか？」
「そうそう。それでいいの。やればできるじゃないオマエたち。
でもちょ～っとひねりがなかったかな？
悲愴さが足りないのよね、悲愴さが。
だからアナタとアナタとアナタ。
こうするんだって、こいつらの手本にな～れ♡」
「ショウタイムね。
ほーら、もうおしまい。これがアナタのなれの果て。
フェッチ・フェイルノート」
「運命ってザンコクよね？　善人悪人、関係なし。恨まれたらそれまでってコト。
ほーら、ゴミになーれ!」

○ 史上の実像・人物像

スコットランドに伝わる女性の妖精。意味はそのまま"女の妖精"。
夜に現れては人間の命を吸い、死に至らしめたという。血を好み、日光に弱い。
多くの妖精は『益』と『害』を併せ持つが、バーヴァン・シーは『害』しか持たない悪性の妖精である。
見た目は人間の美女そのものだが、長いスカートの中に隠された脚だけは妖精のもので、その踵は『鹿のひづめ』であったという。

○ ゲーム内における役どころ

ルックス最高、けど性格はほんと最悪、という憎まれ役。
他の妖精騎士ほど『敵として強い』ワケではない。
立場が強い、能力が厄介、というトリックスターでもある。
予言にあるブリテンを滅ぼす厄災のひとつ。呪いの厄災。

○ 因縁キャラ

モルガン
偉大なる、親愛なるお母様。
たいていのものを見下すバーヴァン・シーだが、モルガンだけは崇拝の対象になっている。
妖精騎士ガウェイン
善人ぶっているが、その本性を知っているので嫌いではない。
「好きになった相手を食べるなんて、そりゃあ苦しいよな。分かる分かる。だって、それだけ気に入った肉なのに一度しか味わえないんだから！　キャハハ、みじめすぎてサイコー!」
妖精騎士ランスロット
美しいが趣味に合わない。本能的にコイツには勝てないと分かっているのでかすかな恐怖もある。
が、「オーロラとの仲」というアキレス腱を知っているので、精神的には優位に立てている。いつあの爆弾が爆発するか、とても楽しみにしている。
「予言の子」アルトリア
この世でもっとも目障りな存在。
カタチがなくなるまでフェッチ・フェイルノートで打ち続けたい。
グロスターで会った田舎妖精
話していても頭痛のしなかった、珍しい妖精。
「憧れていたけど、自分には相応しくないよね」と諦観の眼差しでショウケースを見ていた目を、なんとなく覚えている。
ノクナレア
モルガンに盾突く、生意気な妖精氏族。
しかしその神秘は気に入っている。
「奴隷を作れば作るほど強くなるとか、楽しそう♡」
実際はその逆である事をバーヴァン・シーは知らない。
ブリトマート
カルデアで知った、汎人類史の妖精騎士。
本来なら『良い子・優等生』は毛嫌いするバーヴァン・シーだが、ブリトマートの事は嫌いではないようだ。
妖精國の妖精たちと違い、『その場の流行に流される移り気』がないからだろう。
「白い妖精服も赤い妖精服もセンスいいし。ランサーってのは気に入らないけど」

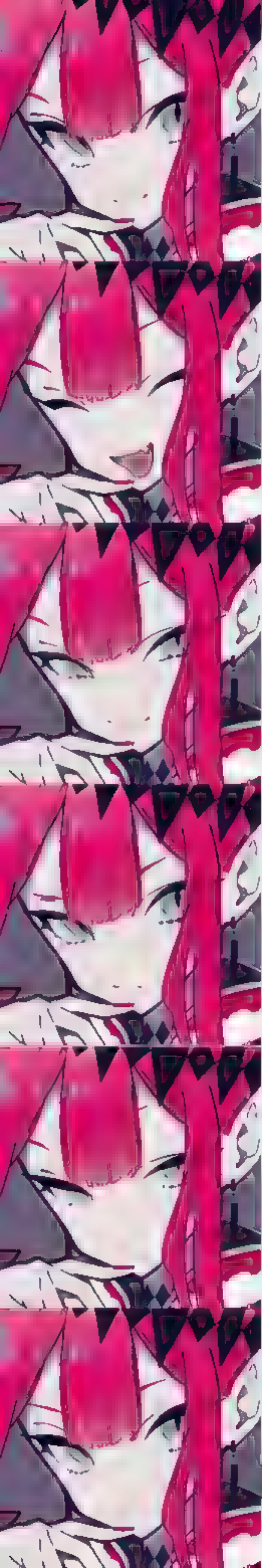
シナリオメモ（6章クリア後にお読みください）

→妖精國の誰もが「ただの道具としてバーヴァン・シーを養女にした」と思っており、バーヴァン・シー本人でさえ「そうに違いない」と認めていたが、実のところモルガンは本気でバーヴァン・シーを娘として愛し、その幸福を何よりも願っている。

→ブリテンを救うために何度も厄災を祓ってきたトネリコ。
しかし、「ヒトとして正しい方法」では最終的にはいつもボロボロになって罵倒されて終わるのだが、その中で唯一、「ありがとう」と死に行く中でトネリコにお礼を言ったのが、その時代でのバーヴァン・シーだった。
トネリコにとってその言葉こそ、折れそうな自分を支える唯一の光だった。

→女王歴となり妖精國を支配したモルガンは、「その善性から周囲の妖精たちに利用され最後には死んでしまう」バーヴァン・シーを探しては陰ながら助け、環境を整えてきた。
しかしどんな方法でもバーヴァン・シーは妖精たちに尽くし、その果てにみじめな最期を迎えてしまう。その究極的な結末がダーリントンでの事件だった。
モルガンは女王としての権威にヒビが入る事を承知した上でバーヴァン・シーを養女にし、後継者として育てる道を選んだ。
バーヴァン・シーが唯一生き残れる方法。それが「残忍な妖精として育てる」事だった。そのルートならバーヴァン・シーはタフに生き続けられるのだ。

→最終的に、アルトリアとカルデアの前に三度の敗戦を喫し、モルガンも目の前で殺され、権力も立場も失って無力な妖精として妖精たちの私刑にあい、キャメロット城の頂点、玉座から捨てられる。
ズダ袋のようになったバーヴァン・シーは「決して触れてはならぬ」とされていた、ブリテン異聞帯が異聞帯になってしまった原因　妖精たちに殺された「獣の神」ケルメンノスの亡骸が封印された大穴に身を投げ　そして

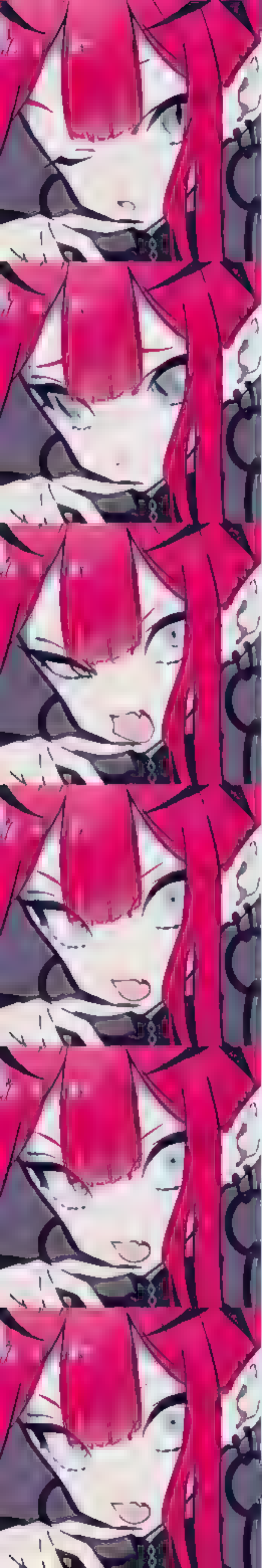
第一段階

差分1

差分2

正面
・髪
内巻き外巻き混ざり
・スカート
腰の後ろから前に持ってきた
形をしています
竪琴

背面
前
後ろ

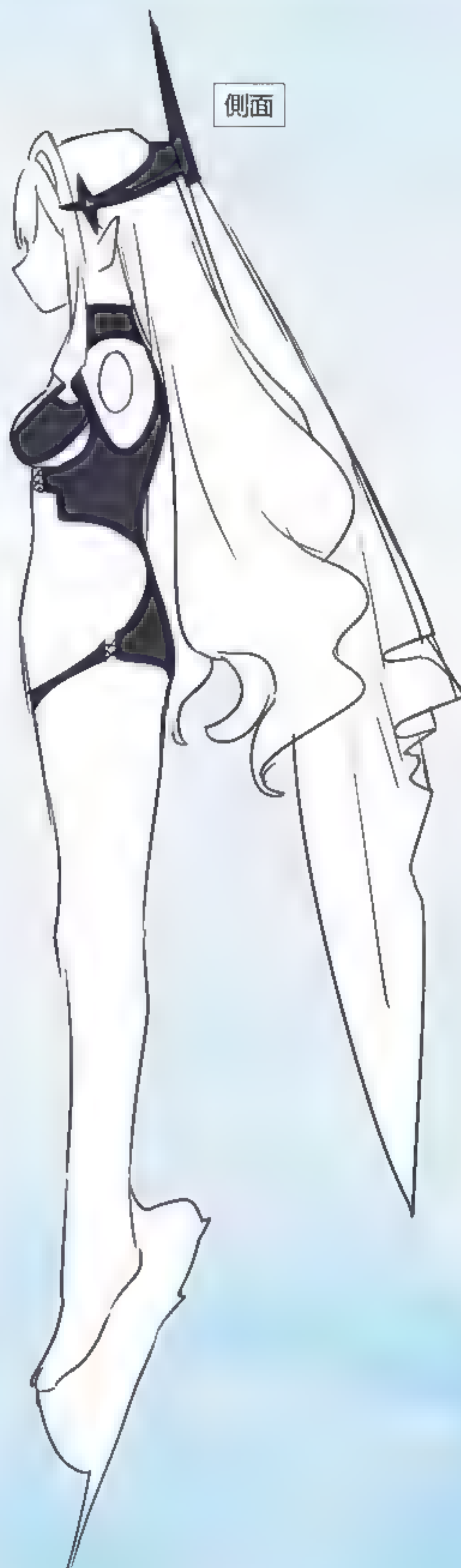
側面
外側
後ろ
内側
通常爪
(第二段階から
爪がとがります)
スカート形
底が黒い

第二段階

全体図

差分

正面
腕輪

背面

第一
第二
側面

第三段階

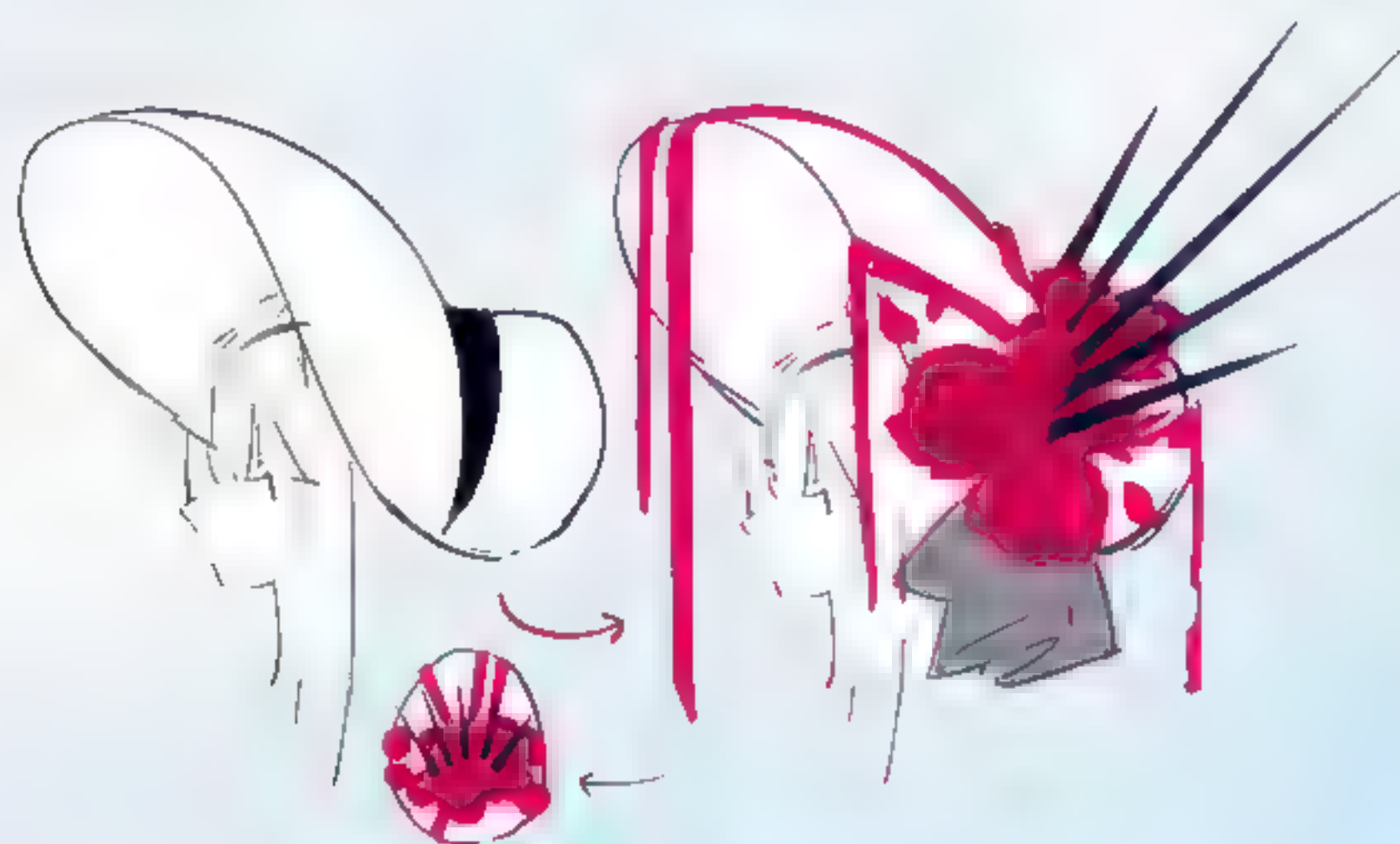
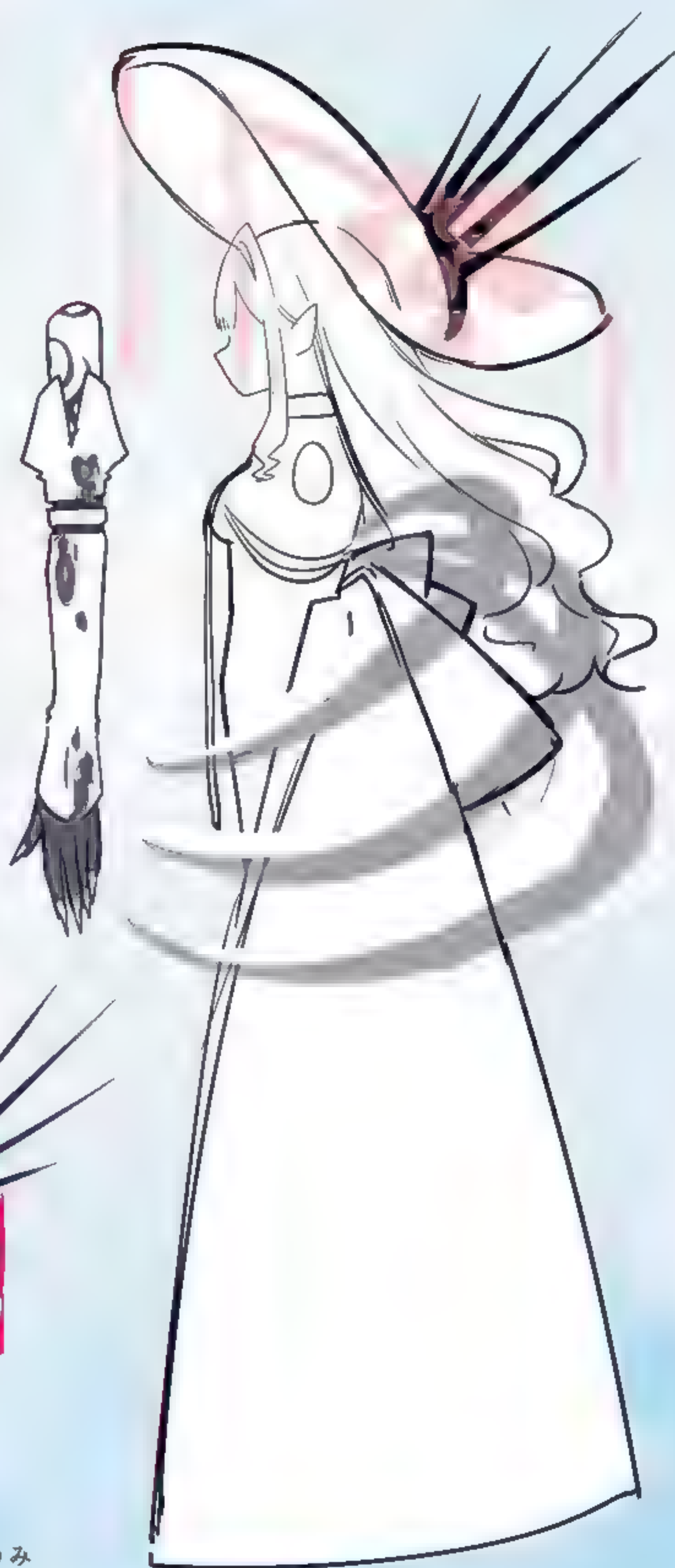
全体図

Comment from Illustrator

なんでこの人はこんなに悲しくつらい目に遭わなきゃいけないんだろう、というキャラが最も好きなので、バーヴァン・シーを描かせていただけたことは私にとってピッタリ自分の好みにハマって幸せでした。死に向かう道のりがやるせなければないほどその儚さに興奮してしまうのですが、バーヴァン・シーの道のりは想像を超えて悲しく、なぜここまで儚い物語をえがけるのか…とプレイしながら感動していました。というくらい、バーヴァン・シーというキャラクターは私にとって大切で美しくて大好きなキャラです。（望月けい）

正面

全体図

背面
足とブーツの黒部分の境目がない

側面
・赤い薔薇がたくさん
・ピンクリボン四本
・灰色のレース布は向かって右のみ

妖精騎士ランスロット

クラス ランサー　**真名** メリュジーヌ　**性別** 女性
出典 フランス妖精史、メリュジーヌ伝説　**地域** 異聞帯ブリテン島
属性 中立・悪　**身長** 147cm　**体重** 20kg

筋力 C　**耐久** A+　**敏捷** B　**魔力** A+　**幸運** B　**宝具** A+

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：CHOCO
CV：高野麻里佳

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：B

どのようなクラスであれ、妖精騎士は強い対魔力を持つ。

陣地作成：B+

どのような土地・世界であれ、自身の寝床を『陰鬱な森の湖』に変えてしまう彼女は、高い陣地作成スキルを有するもの、と扱われてしまう。

妖精騎士：EX

妖精の守護者として選ばれた加護。妖精にとっての誓い(ゲッシュ)。
対人・対文明に特化した自己強化だが、他の『妖精騎士』たちへの攻撃行為はタブーとされ、妖精騎士を殺めた妖精騎士は自己崩壊する。

保有スキル

ドラゴンハート：B

竜の炉心、あるいは竜の宝玉と呼ばれる、メリュジーヌの魔術回路を指す。
汎人類史においては「魔力放出」に分類される、生体エネルギーの過剰発露状態。
"竜の妖精"として自身を再構築したメリュジーヌは、竜種ではないものの竜と同じ生体機能を有している。
強力な攻撃アップ、ダメージカット、最大HP増加、NP取得量増加を持つ超抜スキル。

無窮の武練：B

汎人類史の英霊、ランスロットから転写されたスキル。
どのような精神状態であれ、身につけた戦闘技術を十全に発揮できるようになる。
過度の修練により肉体に刻みつけられた戦闘経験……といえるものだが、生まれつき強靭なメリュジーヌにはあまり必要のないスキルだった。
このスキルの存在そのものをメリュジーヌは嫌っている。生まれつき強い生き物が技を使う事に抵抗があるためだ。
後にカルデアに召喚されたサーヴァントである事を考慮し、『人間の技っぽいのもヒロインっぽくていいよね』と独自のスキル「ペリー・ダンサー」に変化する。

レイ・ホライゾン：A

イングランドに伝わる、異界への門とされる「地平線」「境界」を守る竜（ミラージュ）の逸話より。
メリュジーヌはあくまで『妖精』としての名と器であり、本来の役割は「境界」そのものである。
カルデアが用いるレイシフトと同じ原理の霊子変換技法。
霊基の段階によってその効果は変わり、
霊基1~2状態だと大量の魔力を生成し、宝具の性能を全体宝具に変化させる。
霊基3状態だと宝具の威力を大幅に向上させ、自身を「次元境界線」で包み、あらゆる攻撃から無敵となる。

宝具

今は知らず、無垢なる湖光

ランク A　種別 対人宝具　レンジ 2~10　最大捕捉 1匹

イノセンス・アロンダイト。
自らの外皮から「妖精剣アロンダイト」を精製し、対象にたたきつけるシンプルな宝具。
ランスロットのアロンダイトの槍版。
膨大なNPリチャージを持ち、数を重ねて切り裂くたび対象の被ダメージを増やす。傷口が開き、癒えない事から「切開剣技」と呼称している。
単体宝具としてのダメージは低いが、宝具が使える状態になってからの回転率はトップランクのもの。
こいつ毎ターン、敵にアロンダイトぶち込んでる！ぐらいの無双感。
……ダメージがそう高くない（本気ではない）のはメリュジーヌにとってこの宝具はあくまでランスロットの宝具であって自分の宝具でない借りもの（偽物）だから。

誰も知らぬ、無垢なる鼓動

ランク EX　種別 対界宝具　レンジ 20~500　最大捕捉 500匹

ホロウハート・アルビオン。
第3スキルによって『本来の姿』に溶解したメリュジーヌが放つドラゴンブレス。
「本来の姿」になったメリュジーヌはもはや妖精と呼べるものではなく、その威容の心臓からこぼれる光は広域破壊兵器となる。
その様は境界にかかる虹とも、世界に開いた異界へのゲート（異次元模様）ともとれる。
使用後、メリュジーヌは『そうありたい』と願った妖精の器に戻れず、人知れず消滅する。

「Fate」世界において、アルビオンとはロンドンの地下深くに潜り、『星の内海』に帰還しようとして途中で死に絶えた『神代の竜』の名称となっているが、こちらのアルビオンはそれの異聞帯版。
どの人類史であれ、『星に帰り損ねた竜』は無残な最後を迎えた、という事の証左でもある。
※『アルビオン』は、実際にはブリテン島における先史神話の王国名。

人物

一人称 私 ※妖精騎士ランスロットであるうちは『僕』で。メリュジーヌ自身、実はどっちでもいい。
二人称 君／おまえ **三人称** 彼／彼女／○○（名前呼び捨て） **マスター呼称** きみ／あなた／マスター

○ 性格

内向的・能動的。
自分の気持ちは内に秘めつつ、成すべき事を迅速に行う行動派。
潔癖症で遊びのない、いつも張り詰めた空気の少女騎士。

人間を悪しきものと分類し、これを容赦なく排斥するので「冷酷な妖精」と思われがちだが、本人は人間を憎んでも見下してもいない。
ただ単純に『個体での生存能力の低い生命体』と捉えているだけである。
メリュジーヌ本人がもともと『湖に沈んでいた死にかけの竜』だった事もあり、「生まれ持った生態」を理由に相手を差別しない。
彼女の本質を知ると、「悪しきものだからといって理由なく排斥はしない」という性質が明確に伝わってくる。

もともと『淋しく捨てられていたもの』なため、寂しがり屋で、自虐的。
自身を最強の生物と自覚しているので、強い・弱いは好き嫌いの基準にならない。みんな自分に比べれば「弱いもの」だからだ。
メリュジーヌが好きになるものは、
「自分より強いモノに立ち向かう勇気」ではなく、「自分より弱いものをいたわる優しさ」である。むしろ
「強いモノには従え。絶対にだ。つまり私に従って」
と、絆5のマスターにべったりひっついてくる。

基本的には善なるものだが、オーロラへの愛ゆえ、破滅の結末に墜落する悲劇の騎士。

○ 設定

異聞帯ブリテンにおける円卓の騎士、その一角。
汎人類史における円卓の騎士・ランスロットの霊基を着名した妖精騎士。

異聞帯ブリテンにおいて、ただひとりの“竜”の妖精。
（本当は竜の妖精ではなく、竜の端末）
誇り高く、美しく、無慈悲な騎士として振る舞う。
その無機質な外皮、鎧は妖精騎士たちの中でも“特別なもの”として見られている。（というか、ひとりだけ仲間はずれ。どう見てもSF世界の住人）

今でこそ妖精國ブリテン最強の騎士として君臨し、多くの妖精たちから尊敬を集めているが、もともとは島の北東部・湖水地方にある『ゴミ沼』に生息していた、妖精國最下層の生き物だった。
星の内海への帰還時期を見誤り、地上でみじめに死亡した竜の端末。
竜本体は死亡し、その腐汁で森を汚しドロの沼を作ってしまったが、その沼の中で『一部の肉』が腐敗しながらもなんとか生きながらえ、矮小な生き物として存命する事になった。
それがメリュジーヌの始まりである。

竜の名残である『竜骨』は偉大なるものとして畏(おそ)れられたが、
その骨の沈む沼で蠢(うごめ)く彼女は妖精たちから忌み嫌われていた。
長く、数千年もの間、ただ「生きている」事を示すために必死に細胞を動かす……それしかできない生命だった。
そんな彼女を救ったのは妖精氏族の有力者、風の氏族の妖精、オーロラだった。
光り輝くオーロラ。美しさだけなら妖精一であり、その美しさだけで他のものは何も要らない、とされる、妖精界でもっとも愛された娘。
オーロラはドロと汚物にまみれた「幼い彼女」を見つけると、「なんて素敵な娘なのかしら!」と抱きしめた。
オーロラはその妖精にメリュジーヌと名を贈り、友達になってほしいとお願いした。
この時、「生き物」は自分を抱き留めて微笑むオーロラのあまりの美しさに見蕩れ、友達と呼ばれた喜びに目覚め、「妖精」として生まれ変わった。
以後、オーロラの友達に相応しい妖精になるため自らを変え、鍛え、現在の妖精騎士の姿になった。
それから数百年。
妖精騎士を拝命してもメリュジーヌはオーロラへの愛のために生きている。

そのオーロラの内面がこの世でもっとも浅はかで、醜く、自分しか愛していない女だと知っても。何もなかった生き物が見た、まばゆいばかりの星への憧憬は、呪いのようにメリュジーヌを縛り続けている。

○ 容姿

妖精形態：
妖精の騎士、竜、水の精霊、がコンセプト。
竜の外骨格はロボットの装甲のようになっているイメージ。
他の妖精騎士たちが有機的なのに対し、メリュジーヌは無機的。
その瞳も竜の目で、レンズを何重にも重ねたような深みがある。
ランサーではあるものの、基本的には徒手空拳。
ただいるだけで強い、武器を使うなど無粋、といった武人のイメージ。
宝具使用時、攻撃時に外皮である「竜の皮」「竜の骨」を一瞬で刃として生成する。生成された刃は使用後、霧となって消える。

外見年齢は16歳ほどの少女。
オーロラに出会った頃の、オーロラの肉体年齢をまねて自分を育てたので、その姿から成長はしない。
（一方、オーロラはその後、20代中盤の女性として完成した姿になっている）

竜形態：
古竜アルビオンの「左の掌」だけが分離して生き延びたのがメリュジーヌなので、
竜になっても元の巨大な姿にはならない。
せいぜい4メートルくらいの機動兵器。とはいえ小型だから弱い、という事はなく、超高性能の音速爆撃機が小型である事の恐ろしさ。
以前サーヴァントとは戦闘機である、と比喩したが、メリュジーヌのアルビオン形態は「単体で星間航行さえ可能な戦闘機」である。

○ 動機・マスターへの態度
基本、クールかつドライな立ち振る舞い、口調は妖精國の頃と同じように維持している。
しかしマスター（運命）に召喚されてからは『人前だと華麗で完璧な男装騎士』だが、『マスターとふたりだけだとクールでドライな態度のままべたべたに甘えてくるただのつよつよドラゴン』になる。
ただし、オーロラの事をバカにされるとキレる。

台詞例
「陛下からの任務は完遂した。森の浄化は終わっている。
バーゲストが戦闘を中止したのはその必要がなかったから。
妖精騎士ガウェインが敗れたワケじゃない。――君と違ってね、トリスタン」
「……ランスロット。
この姿の僕は、妖精騎士ランスロットだ。
そう呼ばないと何も話さない。
……そもそも、僕から話すコトはないけどね」
「……いいだろう。
手を貸そう、汎人類史（カルデア）。
この一瞬だけ陛下からいただいた着名（ギフト）を解除する。
聞け、この身は騎士ランスロットにあらず！
私の真名（な）はメリュジーヌ。
暗い沼のメリュジーヌ！
もっとも美しいものから名を授（さず）かった、アルビオンの末裔だ！」
「飛びなさい、彼方の空へ……！
おまえは、たとえ残骸であろうとも――！
……ああ、これで――」

○ 史上の実像・人物像
フランスに伝わる妖精。メリサンドとも。
古くから民間童話のテーマになる『異種婚姻』の物語のヒロイン。
蛇の下半身に竜の羽を持つ半人半妖の美女。
人間の父と妖精の母の間に生まれた妖精で、美しい娘だったが、父親を洞窟に閉じ込めた罪で『土曜日だけ下半身が蛇になる』呪いを受ける。
下半身が蛇になった状態を恋人に見られると呪いはより強さを増し、メリュジーヌ自身をおぞましい蛇に変えてしまったという。

○ ゲーム内における役どころ
『モルガンには恩があるので忠義を尽くしたい』
『カルデアという汎人類史の者たちが妖精國に現れた以上、協力する事がこの星にとって最善と理解している』
この二つの考えを同時に抱きながらも、究極的な選択は常にこの二つを裏切るものとなる。
それがどれほど非道な事であっても、オーロラに「お願い、メリュジーヌ」されたらメリュジーヌは断れないからだ。
メリュジーヌの生きる理由。存在する意味。すべてを捧げると誓った『愛』。

その『愛』の身勝手なワガママに振り回され、ブリテンの滅びを決定的にしてしまう。
予言にあるブリテンを滅ぼす厄災のひとつ。炎の厄災。

○ **因縁キャラ**

モルガン

実は女王暦になる前からモルガン(トネリコ)の事は知っている。ただ、その時の彼女は『生き物』にすぎなかったので、干渉し合う事はなかった。
『楽園の妖精』としてではなく、『妖精國の女王』としてのモルガンを評価し、(根はアンニュイなメリュジーヌにしては)真剣に騎士として仕えている。
「妖精たちの支配なんて、あんな面倒なことよく二千年も続けられるものだ。そんな陛下の忍耐の強さなら、いつか僕が問題を起こしてもうまくフォローしてくれるに決まってるよね!」
と、屈託のない無垢な笑顔で、マスターにだけ本音をこぼすのであった。

妖精騎士トリスタン

自由奔放、人間をオモチャ扱いで潰していくトリスタンとは相容れない。
一言でいうと『趣味が合わない』のだが、メリュジーヌは言葉使いがうまくないので『趣味が悪い』とトリスタンに言い放ち、以後、ふたりの仲は悪い。
もともとトリスタンもメリュジーヌの事は毛嫌いしている。
「私、アナタより好きなものが多いの。気に入ったものならなんであれ手に入れて、楽しむわ」と語るが、その実、本当の愛(自分を捧げる行為、自分を傷つける行為)をまだ知らないため、その『愛』にすべてを捧げているメリュジーヌの姿が疎ましいのである。

妖精騎士ガウェイン

豪快で傲慢に見えて、その実、野生のルールに忠実であり、異種族である人間を愛してしまったガウェインを認めている。
戦闘能力も妖精の中ではトップクラスなので、対戦相手として気に入っている。
が、ガウェインはメリュジーヌをめっちゃくちゃ嫌ってるので仲良しにはなれない運命。

円卓の騎士ランスロット

モルガンから『貴様にうってつけの騎士がいる』と名を受け取った事で、妖精國にいる時はランスロットへの評価は高かった。
汎人類史に来てから『騎士としての性能、功績』への評価は変わらないが、その他の評価は変化したようだ。
「寡黙で冷静で近寄りがたい、苦悩する顔の似合う渋い騎士だと思っていたのに。ヒトは見かけによらないってコトね」
と霊基第3の姿でベッドに寝転がりながらメリュジーヌはかく語りき。
「竜も見かけによらないけどね」と言いたいのをぐっとこらえるマスターであった。

パーシヴァル

妖精國で唯一、『本当の愛情』を与え、与えてくれた存在。
パーシヴァルとランスロット。
この二人が姉弟として離れずに生きていれば妖精國の未来はより良いものになっただろう。
それが分かっていながらも、竜は星への憧れを裏切れず、愛は運命さえ奪い取った。

機械系飛行ユニット持ちサーヴァント

自分がこの惑星で一番の飛行体、という自負をつねに撒布(まんぷ)しているメリュジーヌだが、それは先輩風を吹かせたいから。
とにかく性能面でマウントを取りたがるが、相手を卑下するためではない。どんな相手であろうと空中戦をした後は、同じ『空を征くもの』として友情を感じているのである。―――一方的に。

村正

「ヒト型のくせに僕の空中連撃を40秒も凌いだ。許せない」

※シナリオメモ（6章クリア後にお読みください）

・メリュジーヌがモルガンに従う理由。
妖精騎士としての型に嵌まる事で「竜化」を防いでいる。
「竜化」を防いでいるのはオーロラへの愛だが、それももう度重なる罪の積み重ねで限界にきていた。
モルガンの提案で妖精騎士の着名（ギフト）を受け、メリュジーヌはまだ妖精の姿を保っている。
なのでモルガンが死ぬとその助けもなくなり、刻一刻と黒化していく。
かろうじて踏み留めてくれるのはオーロラへの愛だが、それもついには自らの手で破り捨て（それもオーロラへの愛故だが）、自我熔解してしまう。

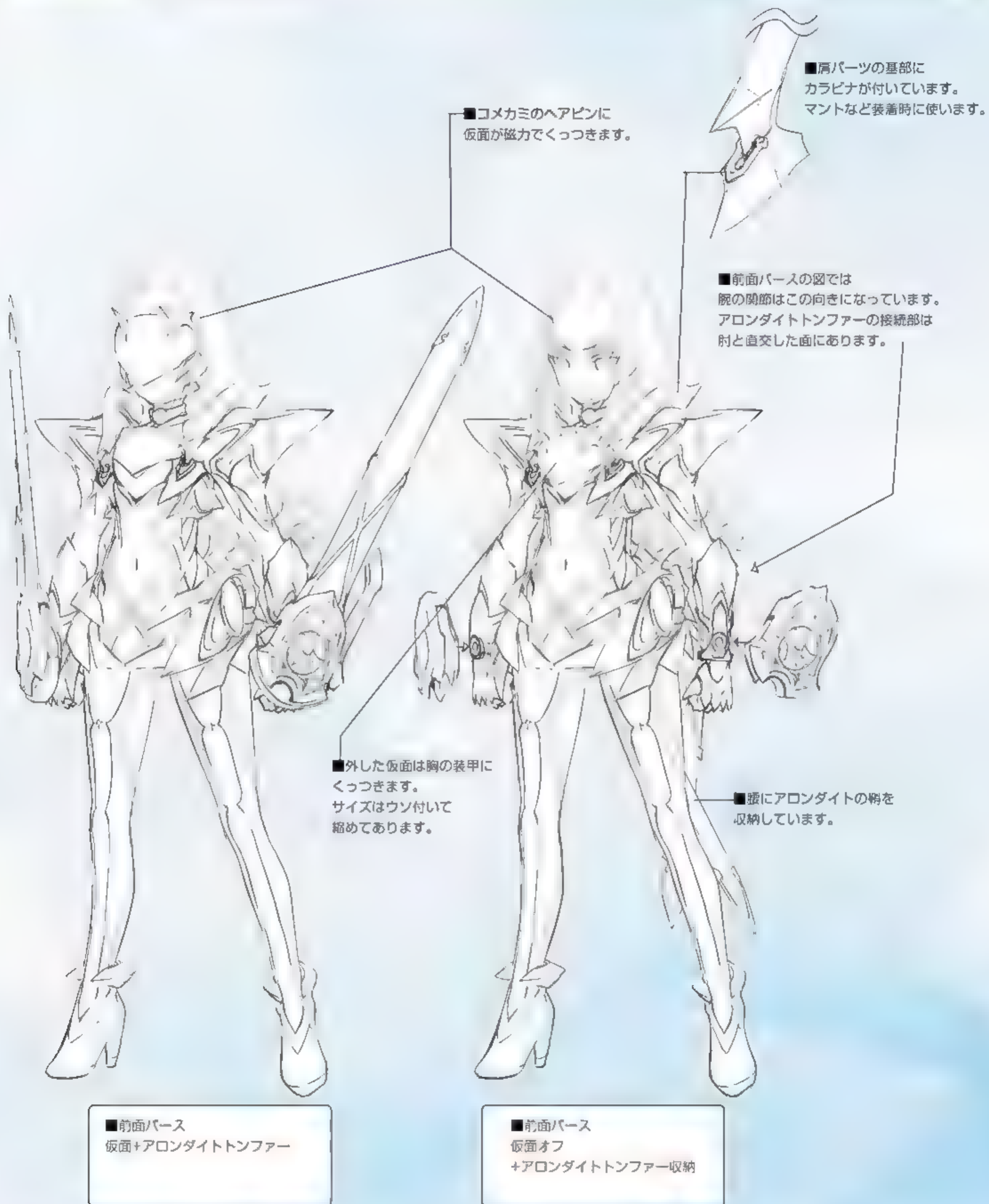
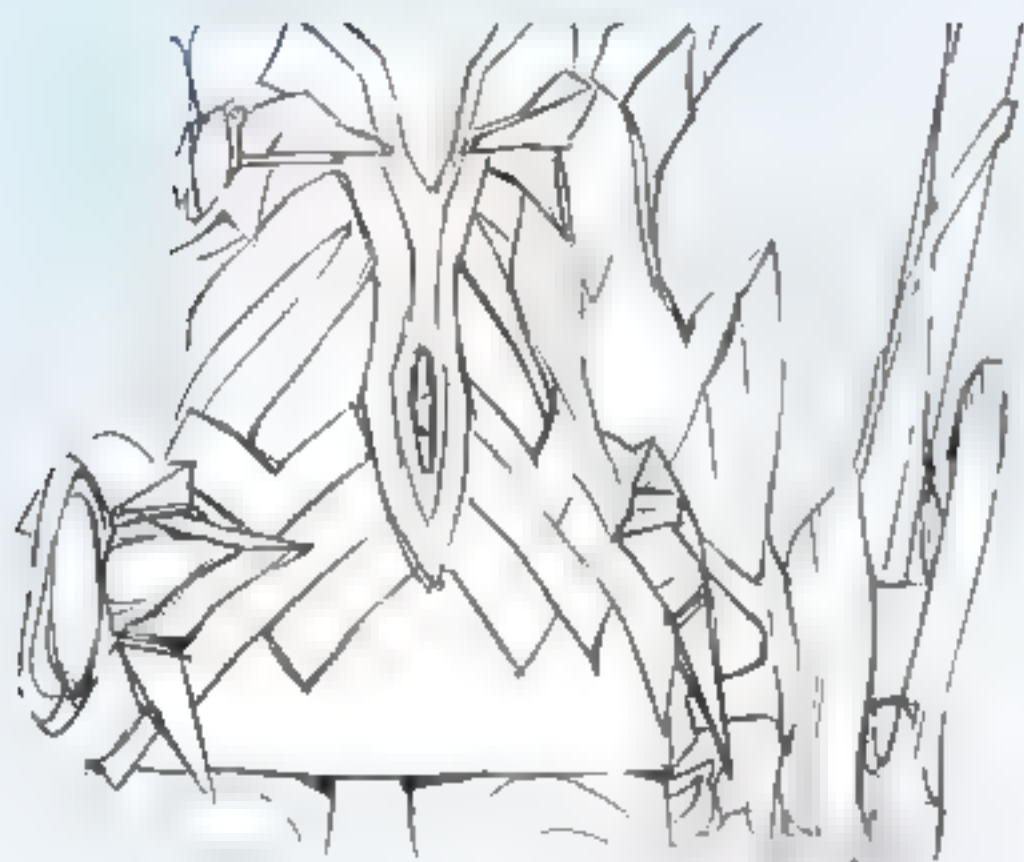
・オーロラ
博愛主義で、妖精も人間も共存できる世界を目指す妖精氏族のカリスマ。
が、それはたんに「自分を愛してくれる環境、自分が一番でいられる世界」を維持しようとした結果にすぎない。
あらゆる行動が「自分の益になるものを作る」ためのもの。
人間たちを擁護するのは、そうすると人間たちにチヤホヤされるから。
妖精たちの旗印になるのは、そうしていれば誰からも尊敬されるから。
優れた指導者のように振る舞っているが、やっている事は「他の勢力の足を引っ張って、事態を悪化させるだけ」というもの。
それでオーロラの陣営はピンチを凌げるが、結果、ブリテンの滅びは早回しになっていく。

最終局面、自分のワガママで平和への最後の希望を謀殺する（自分が人気者になれなくなるから）が、その結果、妖精國もオーロラの領地であるソールズベリーも大崩壊に呑み込まれてしまう。
国民たちの悲鳴が町を埋め尽くす中、オーロラはメリュジーヌにすがりよる。
「ねえ、一緒に逃げましょう？」
「逃げてどうするんだ、オーロラ。きみを信じて集まった妖精たちも、この世界も捨てて、何処に行くというんだ」
「そうね。それは残念。でももう、みんな私を愛してくれないでしょう？
　だからアレはもういいの。それよりもっと楽しい世界に行きましょう？　こんなつまらない世界より、きっとずっとマシなはず」
と、純真無垢な笑顔でメリュジーヌの手を取る。
はじめて彼女と出会った時のように。（もちろんすべてオーロラの計算によるもの。こうするとメリュジーヌは断れない）

　メリュジーヌがオーロラを殺す理由は"ついていけないから""この害悪を外に出してはいけないから"ではない。もうそんな路を選んでもオーロラは輝けず、ただ醜くなっていく（自分を愛せなくなっていく）だけと分かってしまったので、涙しながら手にかける。
「愛しているから、手にかけた」
「こんな事になってもまだ、僕は君を愛している」
メリュジーヌは「自分のため」であればオーロラは何をしても生かし続ける。オーロラがいる事がメリュジーヌがいる理由だからだ。
だが「オーロラのため」を選ぶのなら、どんなに愛しくても殺さなくてはいけない。この二律背反に胸が張りさけるメリュジーヌ。同時にもう妖精の姿が保てなくなる。（オーロラ（愛）を失ったので）

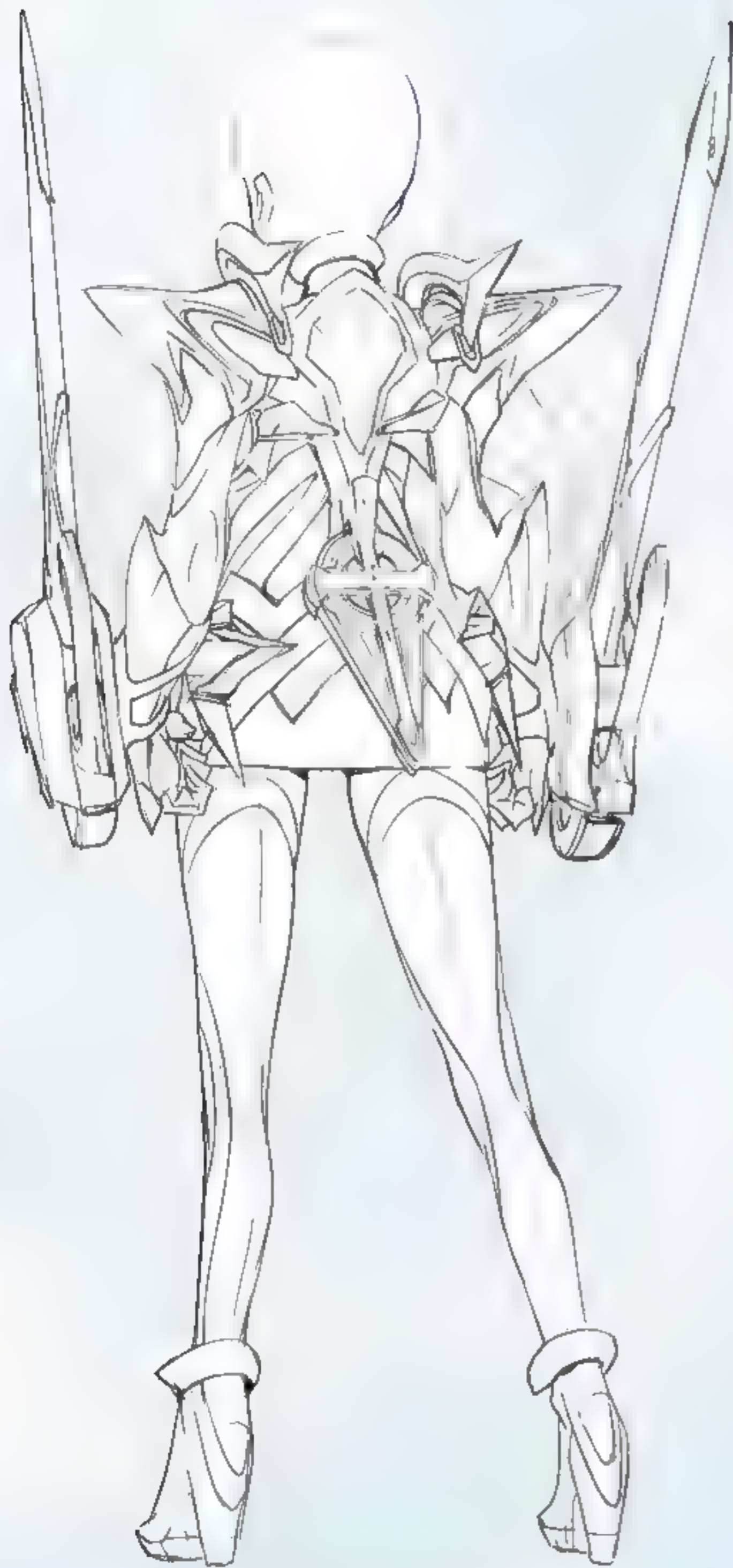
第一段階

差分

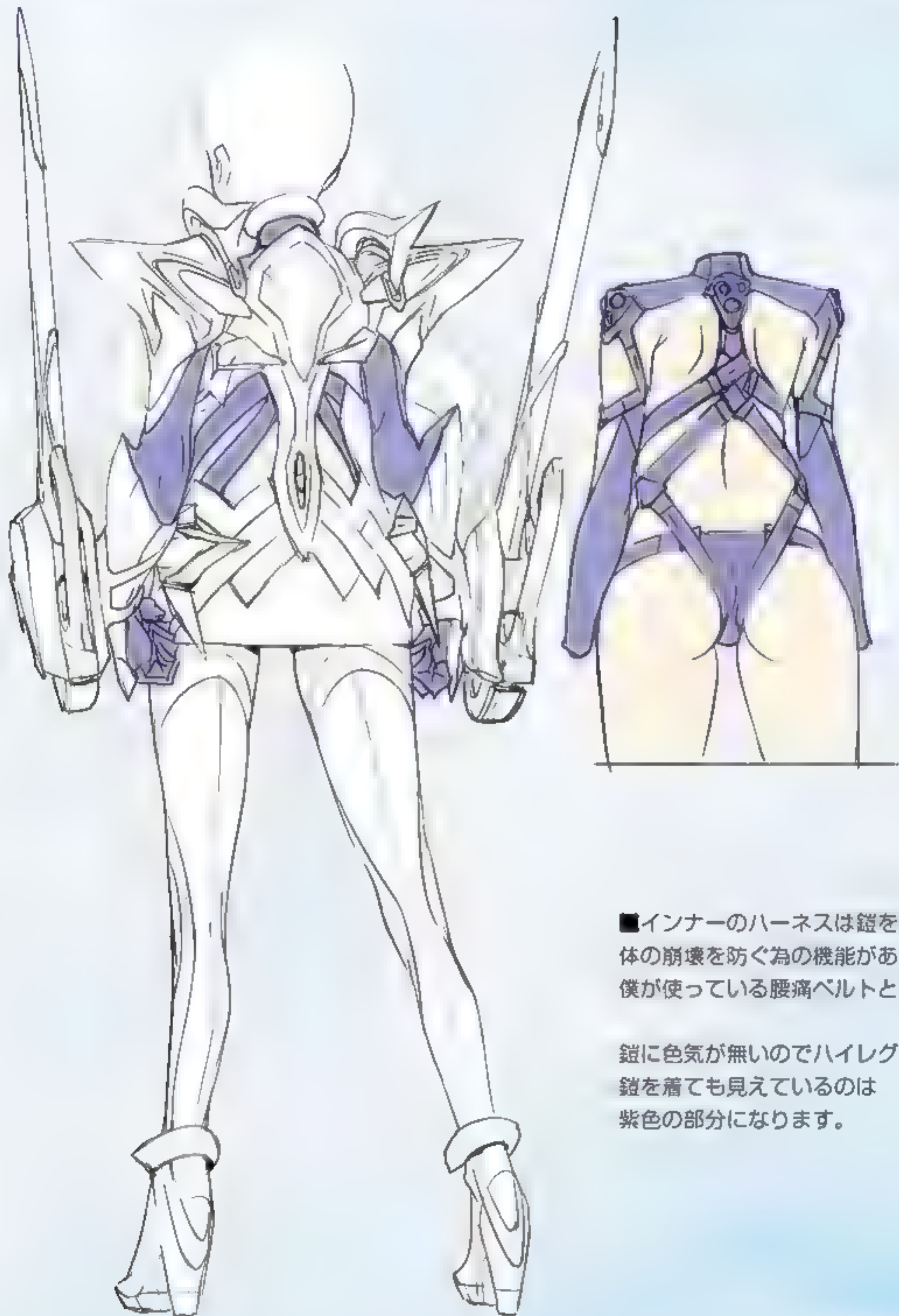
■仮面付きバージョン
グラデ
■髪の毛は先端からグレーの
グラデーションが
入っています。
髪の毛含む。
■金属の装甲におへそのモールド
★円卓騎士マーク
●メリュジーヌ個人紋章
▼メリュジーヌ個人紋章
各部のシマシマは凹のモールドです。
■靴下を留めているのは
ボールチェーンと十字型の金具です。

■肩パーツの基部に
カラビナが付いています。
マントなど装着時に使います。
■コメカミのヘアピンに
仮面が磁力でくっつきます。
■前面パースの図では
腕の関節はこの向きになっています。
アロンダイトトンファーの接続部は
肘と直交した面にあります。
■外した仮面は胸の装甲に
くっつきます。
サイズはウソ付いて
縮めてあります。
■腰にアロンダイトの柄を
収納しています。
■前面パース
仮面+アロンダイトトンファー
■前面パース
仮面オフ
+アロンダイトトンファー収納

■側面
仮面
腕省略

■側面
腰エンジン省略

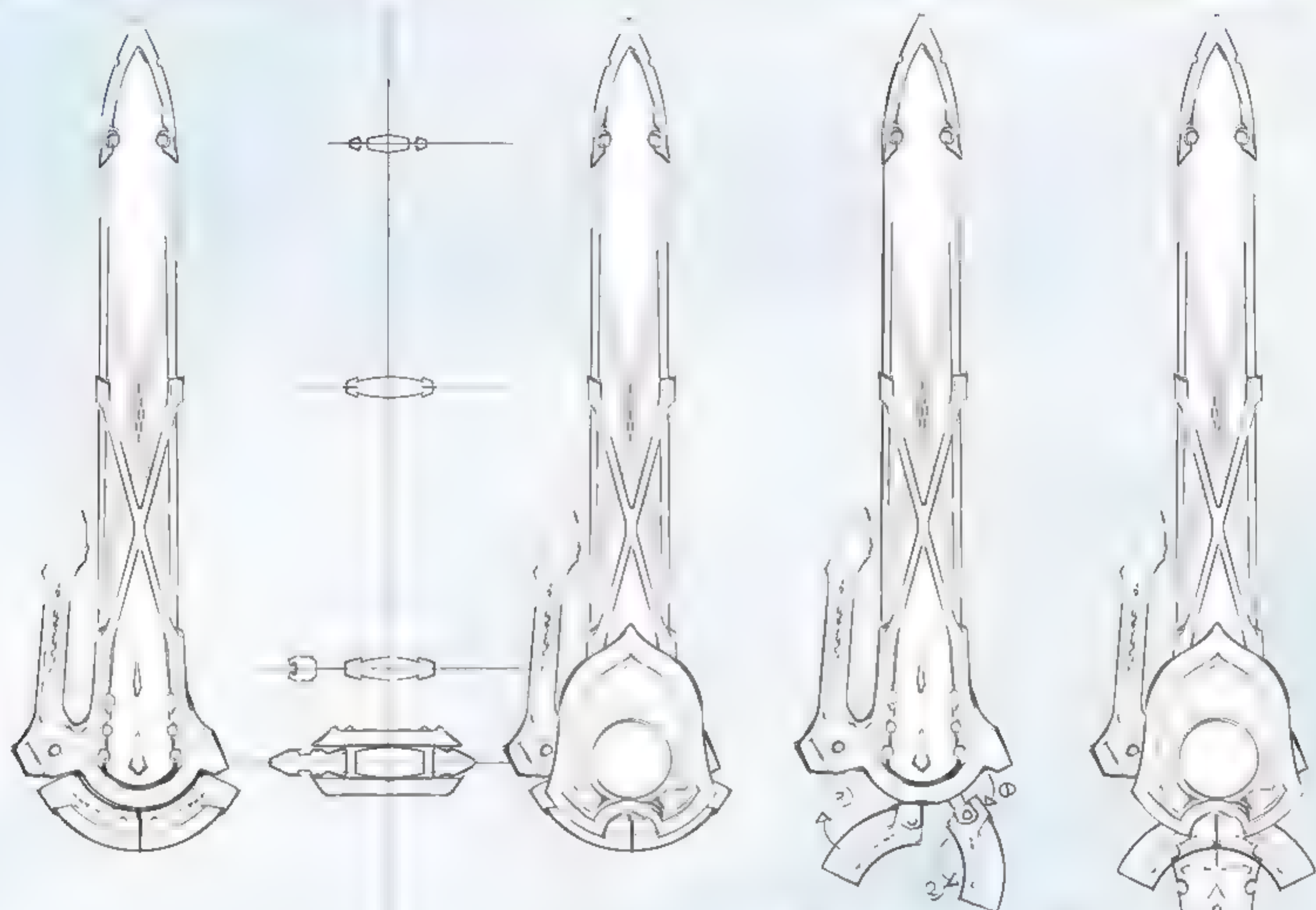
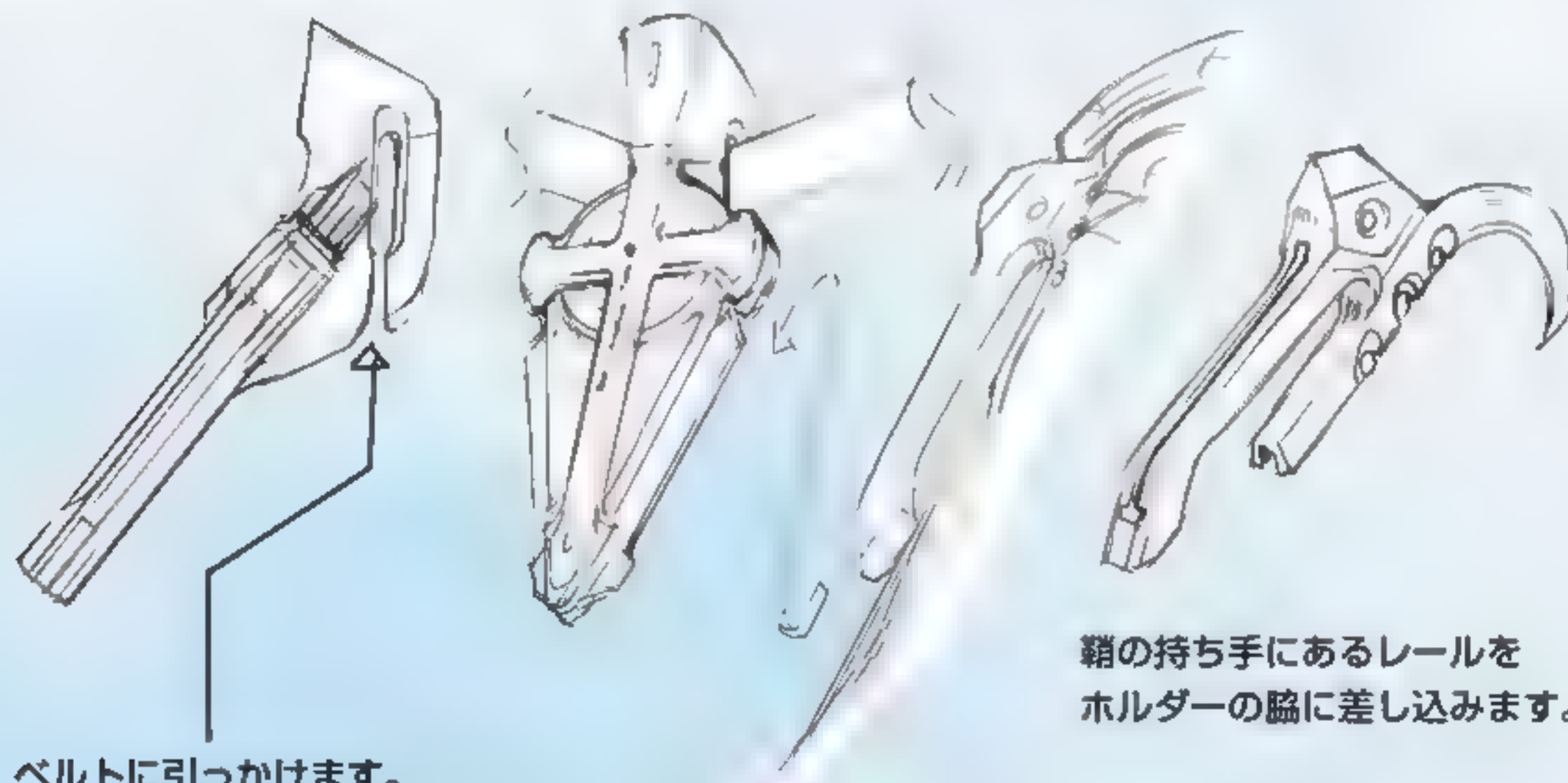
■背面
+アロンダイトトンファー

■背面
+アロンダイトトンファー収納

■前面パース
仮面+アロンダイトトンファー

■前面パース
インナー

■インナーのハーネスは鎧を懸架する為と
体の崩壊を防ぐ為の機能があります。
僕が使っている腰痛ベルトと大体一緒ですね。

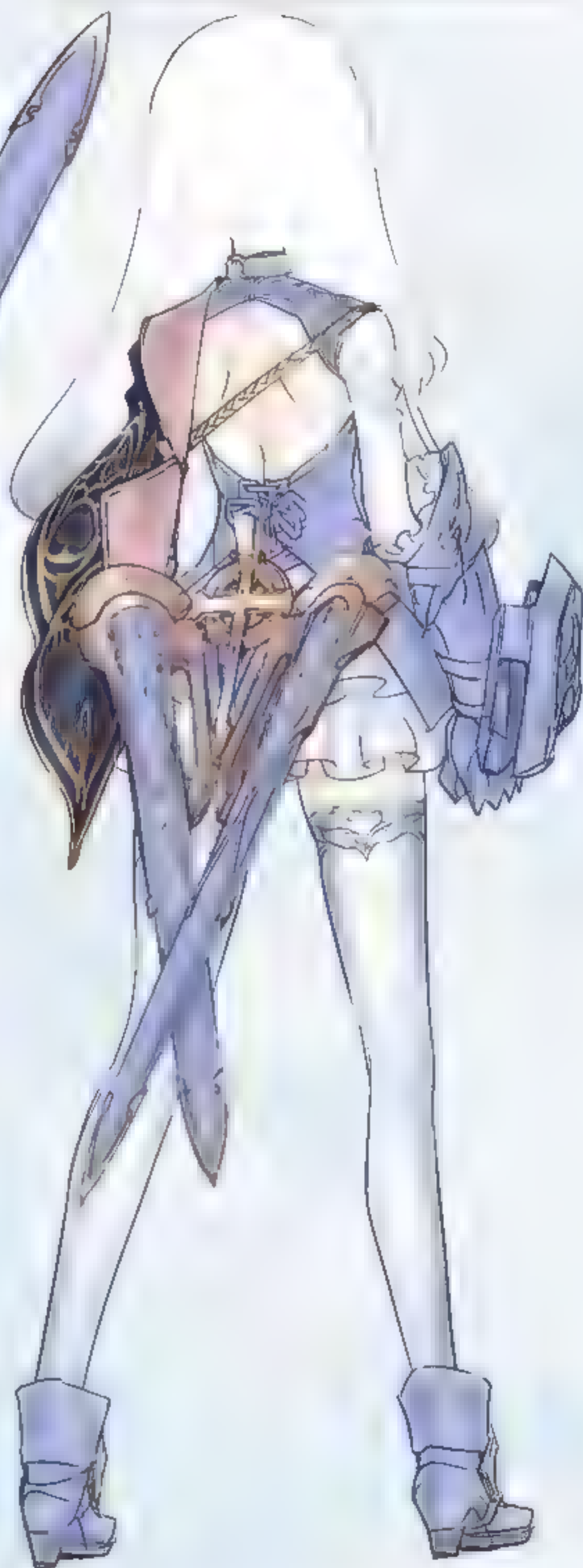
鎧に色気が無いのでハイレグにしました。
鎧を着ても見えているのは
紫色の部分になります。

■背面パース

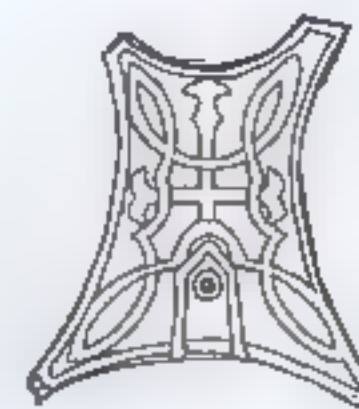
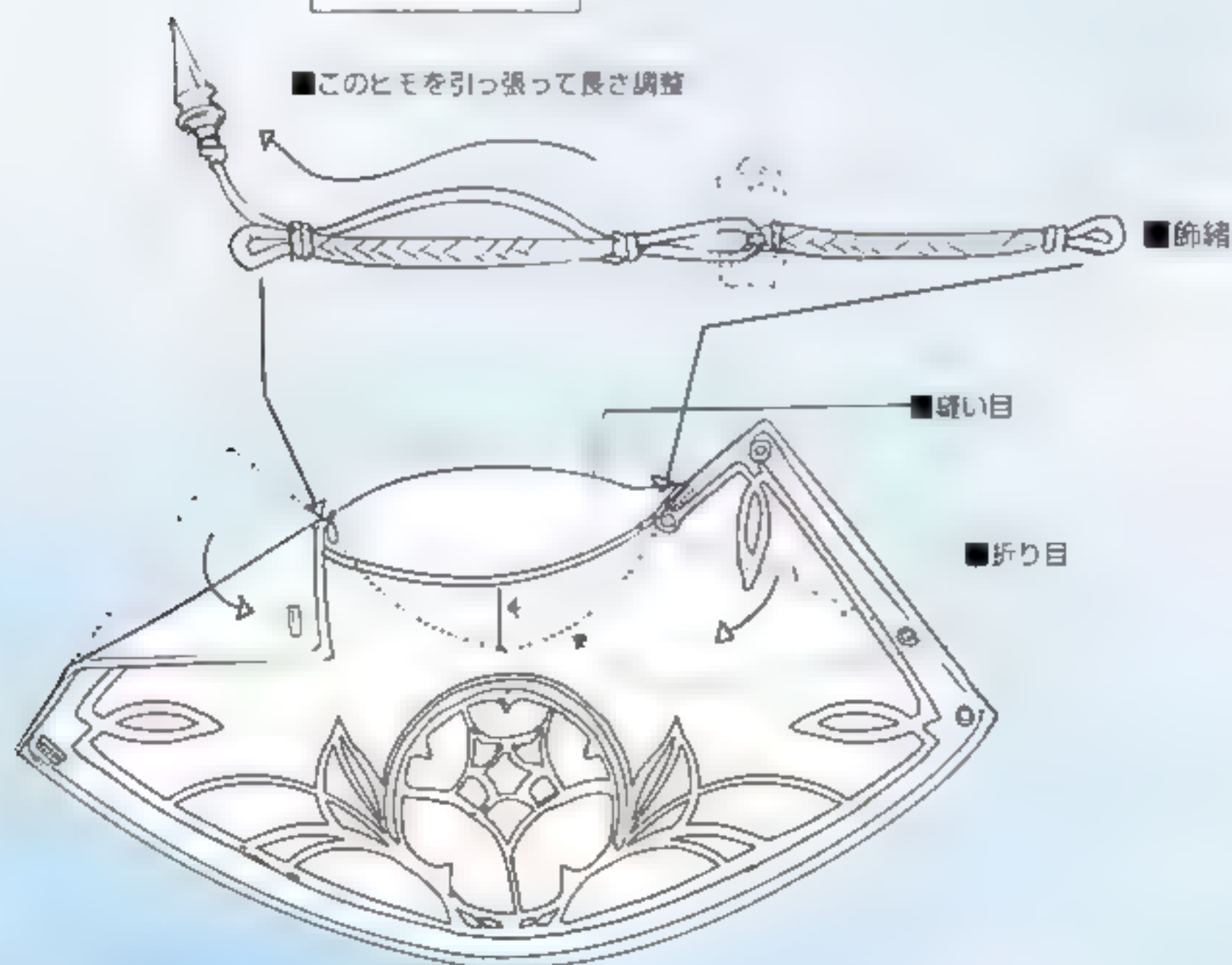
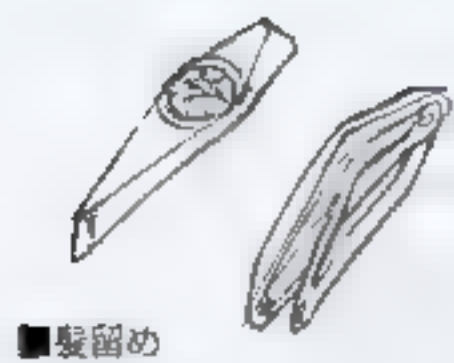
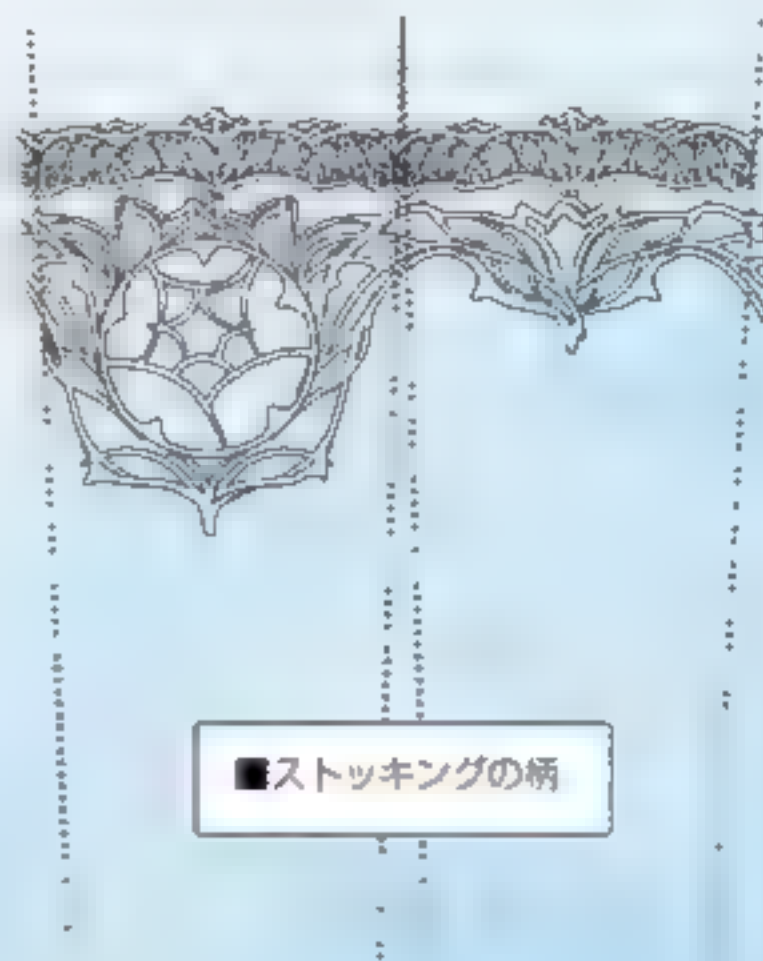
■背面パース
インナー

第1宝具使用時にツバパーツが変形
裏表がひっくり返ります。
■鞘ホルダー（2本用）
ベルトに引っかけます。
鞘の持ち手にあるレールを
ホルダーの脇に差し込みます。

ナックルシールドは
手首のガントレットとの接続部で
回転します。
回してトンファーの様に使ったり
頭の上で高速回転させて
ヘリコプターのように空を飛んだり出来ます。
うそです。
■文字は両面に掘られています。
スマートオブジェクトの中に高解像度のソースが入っています。
■妖精文字　と見せかけてカタカナで「メリュジーヌ」って書いてあります。
マシュの縦の文字のような筆っぽいタッチです。
鞘2本をホルダーに固定した状態。
レールに微妙に角度が付いていて
ぶつからないようになっています。
■ルーン文字で
「アロンダイト：妖精騎士ランスロット作れり」

第二段階

差分

■通常衣装
+ケープ
+アロンダイトトンファー
ナックルに装着
■通常衣装
+ケープ
+アロンダイトトンファー
後ホルダー収納

■通常衣装
+ケープ
+ナックル
+後ホルダー

■イラッとすると
一瞬黒くなる。
■通常衣装

■下着

■下着
+シュミーズ
+コルセットスカート
■下着
+シュミーズ
+コルセットスカート
+ボレロ
■ボレロの首元の
バックルに
タイを通して引っ張ると
胸元に谷間が出来ます。
金属パーツ
ヒモ
■ボレロのうしろ部分
フックで留めます。
■ケープの展開図
■このヒモを引っ張って長さ調整
■飾緒
■縫い目
■折り目

■下着
■下着
+シュミーズ
■髪留め
■首の後ろで
ボタンを留めます。
■タイが
縫い付けて
あります。
■ホルターネックの
パッド入りキャミ
■フレアパンツ
フロントに黒リボン×2
■シャツとペチコートが合体した
シュミーズです。
■コルセットスカートの構造
フレアスカートは前半分だけあります。
背中のストラップは4本出し。
蝶結びが2セット出来ます。
■キャミのバックストラップは
背中が見えるように石を付けて
下に下げています。
■フレアパンツ
バックの中央にレース
■ストッキングの柄

第三段階

全体図

■体を這っている模様は竜の手です。
5本指だけど…

■前面メカパーツのみ

■エンジンユニット＝生命維持装置
「ランチャージャー(Launcherger」
第1形態、ドラゴン形態ともに似たパーツが付いていますが
それぞれ微妙に形状が違います。
■前面
■翼を広げた状態では
ランチャージャーと翼の間に
髪の毛が収まります。
このあたりで
曲がります。

折りたたみます

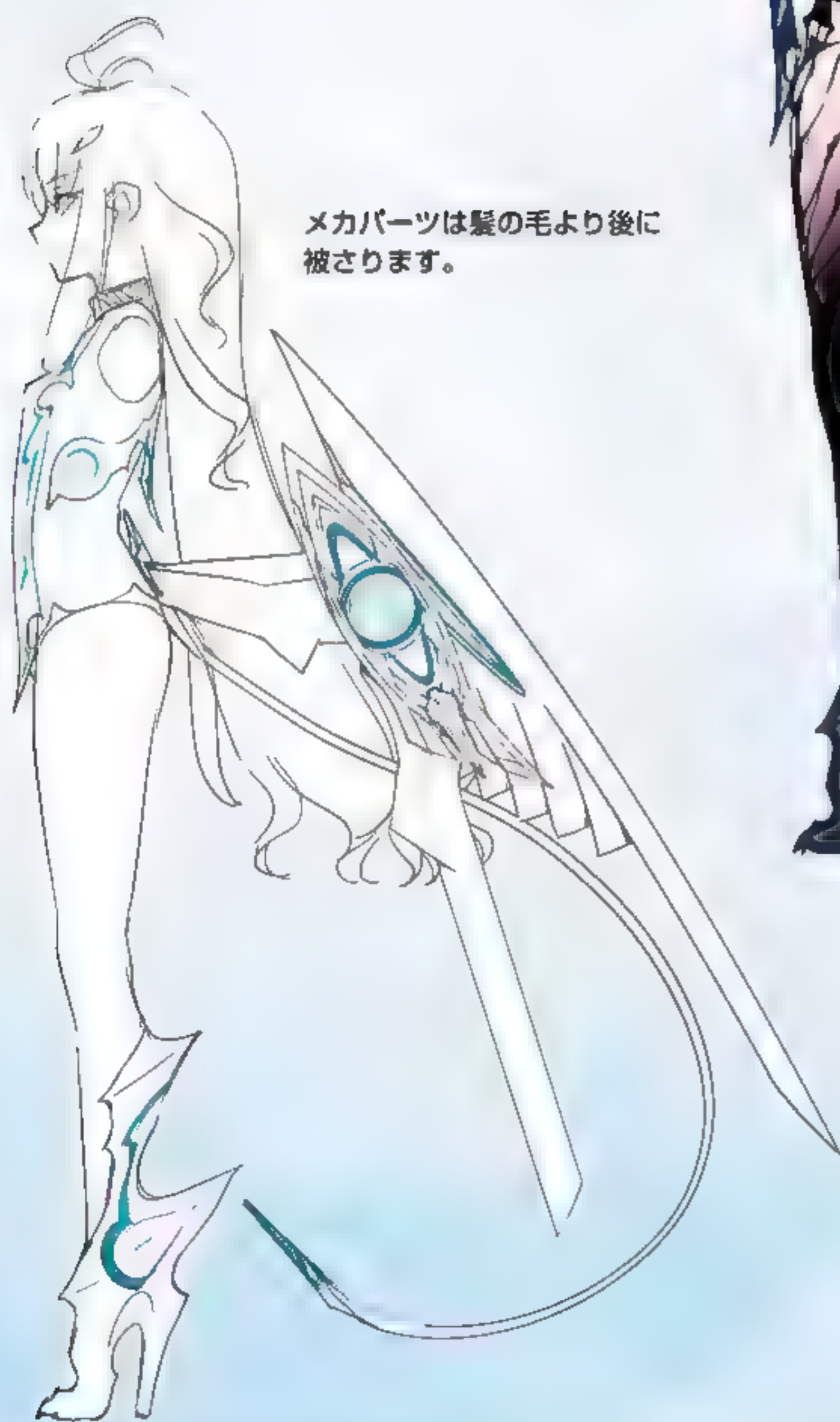
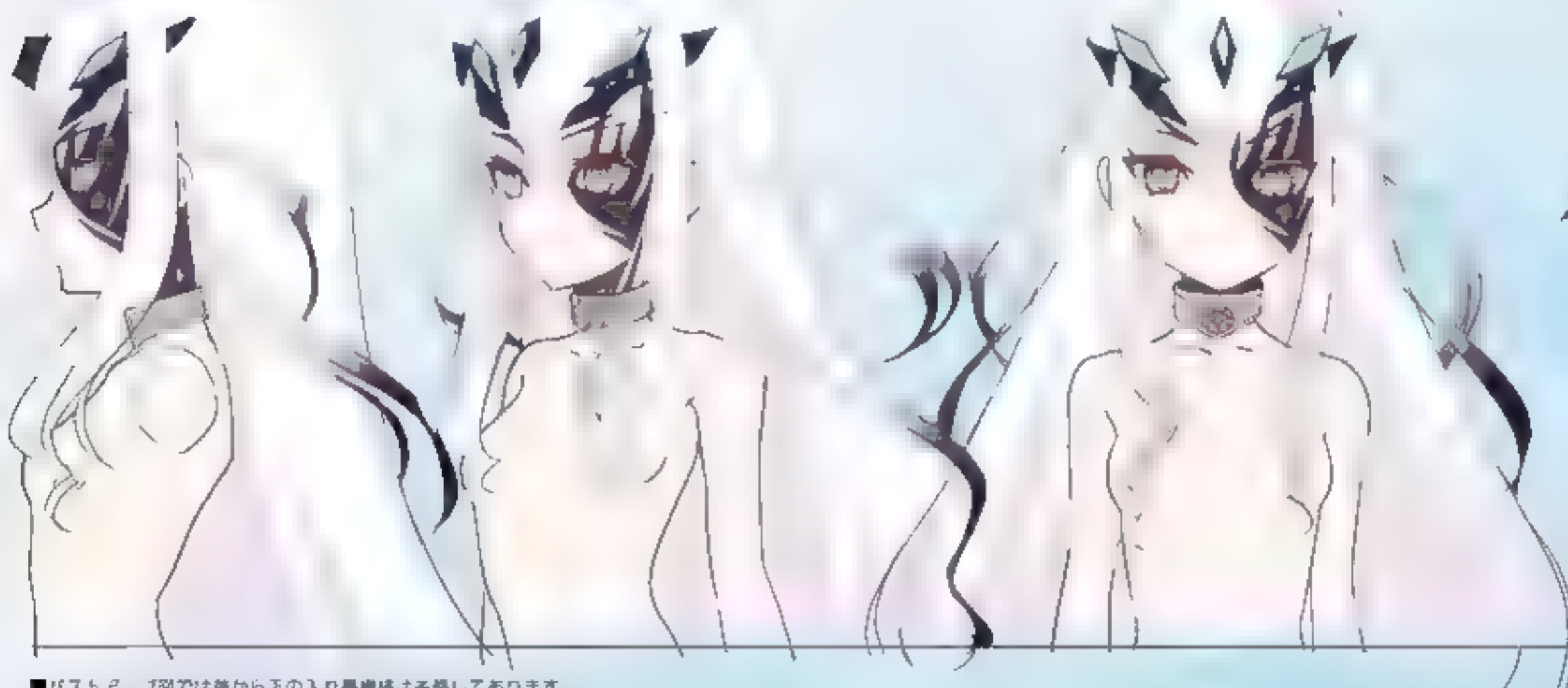
■背面

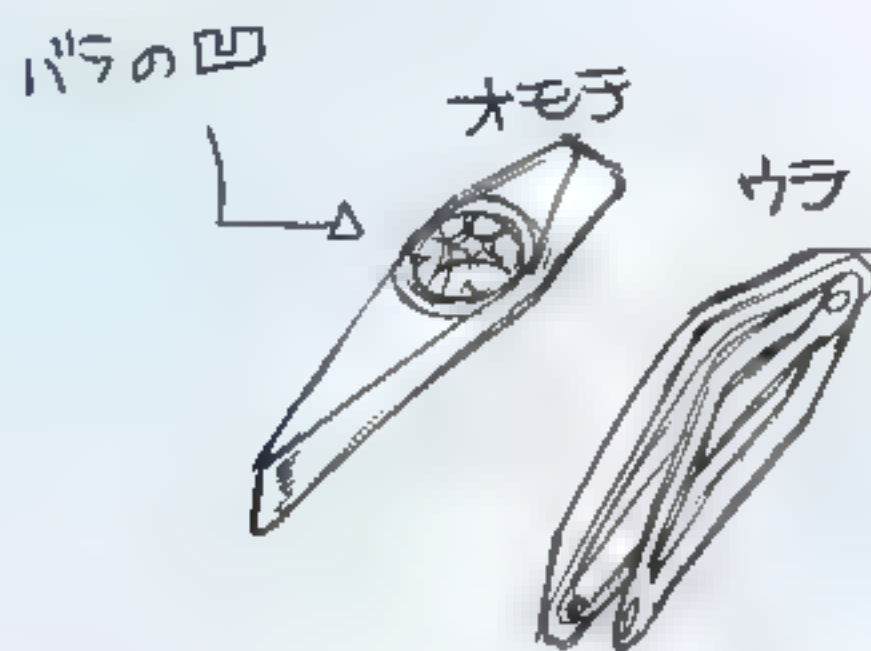
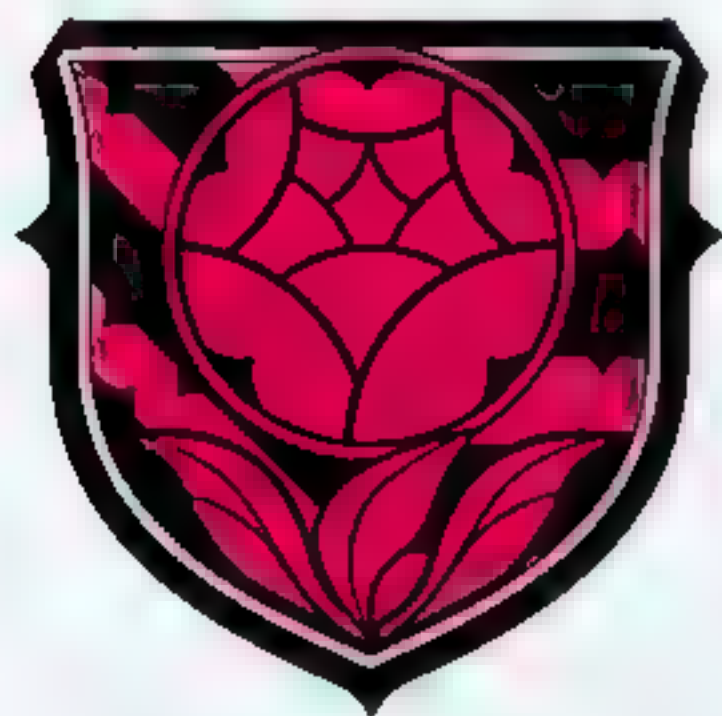
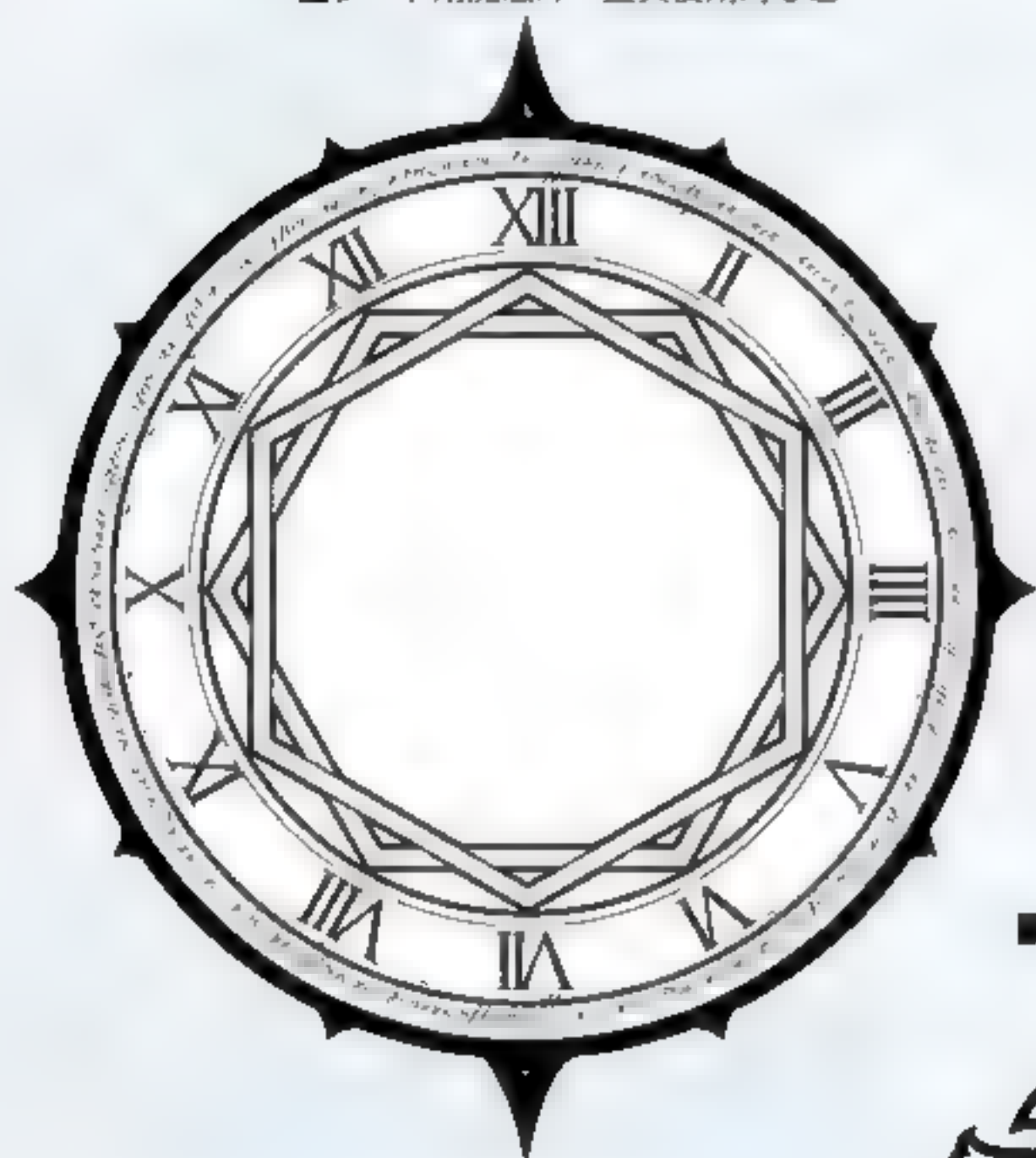
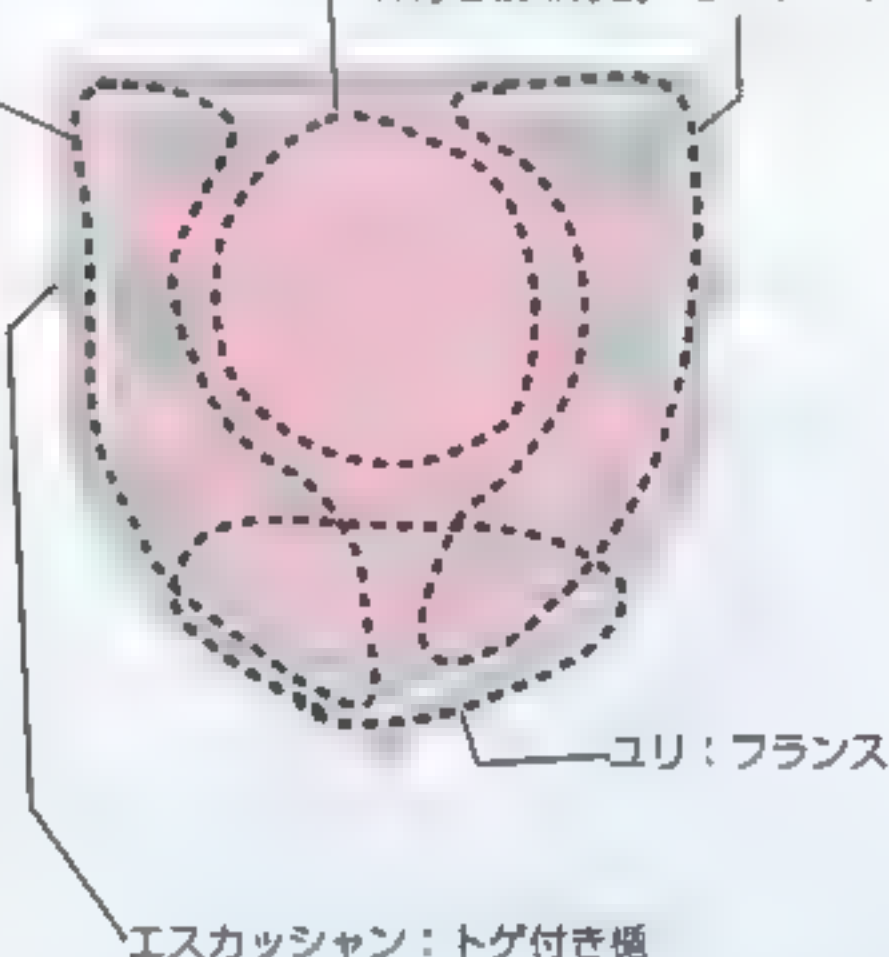
発光部分

マ　キング

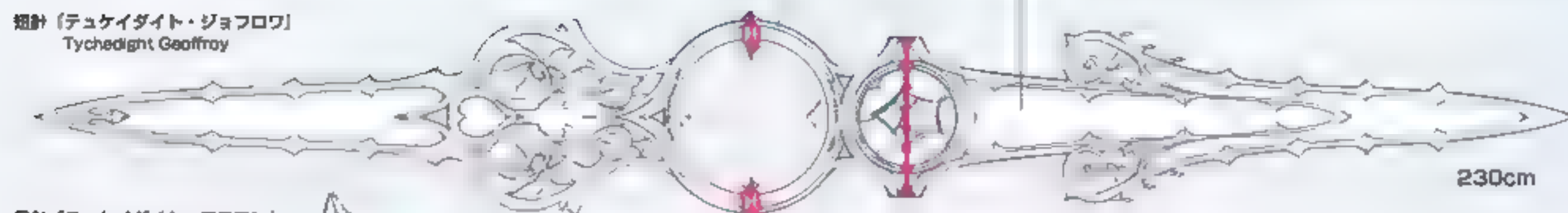
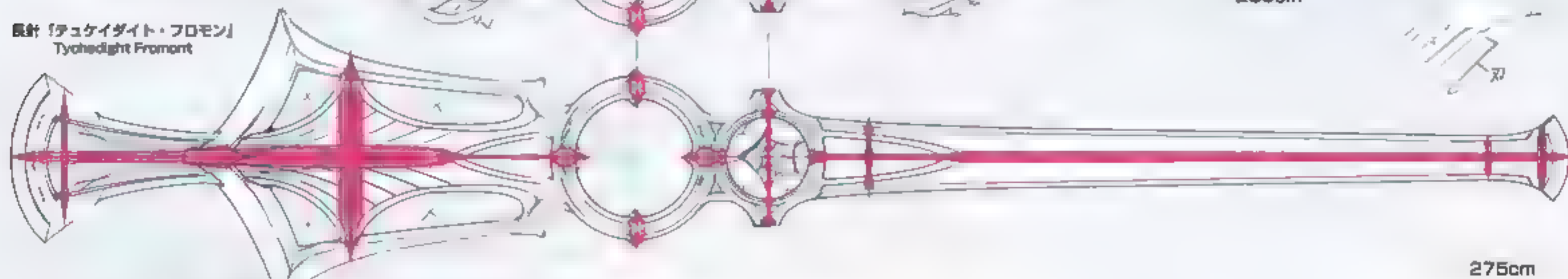
■角が折れていない状態です。
最終再臨で白くなったメリュジーヌの角を第二段階のメリュジーヌに
フィードバックしたものです。肌は黒化60%とセットで使うのを推奨。
基本的に自分のサーヴァントとして使う場合は角が折れたバージョンを
使用しますので、このバージョンは敵側として出てくるときだけ使うとか
簡易礼装でおまけとして追加するとかでどうでしょうか。
■Ver.1から
・折れた角の基部が大きくなりました。
・中央の角を追加。
・髪の黒くなっている部分を減らしました。
服の黒色と混ざってしまうので髪の毛先は白になります。

■全身図は
背中の翼、ランジチャージャーを省略してあります。

髪の毛は二股に分かれていて
メカパーツは二股の間
から生えてます。
背中は髪の毛で
ほとんど見えません。

■側面翼折りたたみ状態

■バストアップ図では首から下の入れ墨模様は省略してあります。

■バストアップ図では首から下の入れ墨模様は省略してあります。

バラの凹
オモテ
ウラ
■第1と第2段階では髪飾りですが
第3段階のコレは折れた竜の角の根元です。
見せるのは
ここまでだ。
くっついてる
ヒラヒラ
■背中から回り込んでいる布は
体に密着しています。
■前垂れは首から下がっているだけで
ヒラヒラしてますが
胸のトップはシリコンのニプレス
でくっついていて決して
浮き上がりません。

メリュジーヌの二股眉毛。頂いた設定を読むと彼女は二面性の塊の様な存在なので「泣きながら怒っている」というような2つの感情を同時に描くためにあのデザインにしました。鎧や私服、竜の姿の機体に多くのエンブレムやマーキングが描かれていますよね。その由来が竜であったとしても、しょせんは沼から生まれた儚い存在。騎士という肩書、与えられた名前、マスターとの関係性、そしてマーキングで「自分は何者なのか」ということを定義され続けなければ、誰かに愛され続けなければ体のカタチを保てなくなり泥に戻ってしまうのです。というそれらしい理由を今思いついた拙者は工業製品にプリントされてるコーションサインとか大好き侍なりよ。(CHOCO)

テュケイダイト　アルビオン作くれり。
危険、賢い者　幸運を掲げる
tychedight.a bion tawide
farausa.gibuauja
■ルーン碑文の常套句を古代英語でアングロサクソン型フソルクで書いてあります。
横に妖精文字で同じ文章（ハナモゲラ書式）

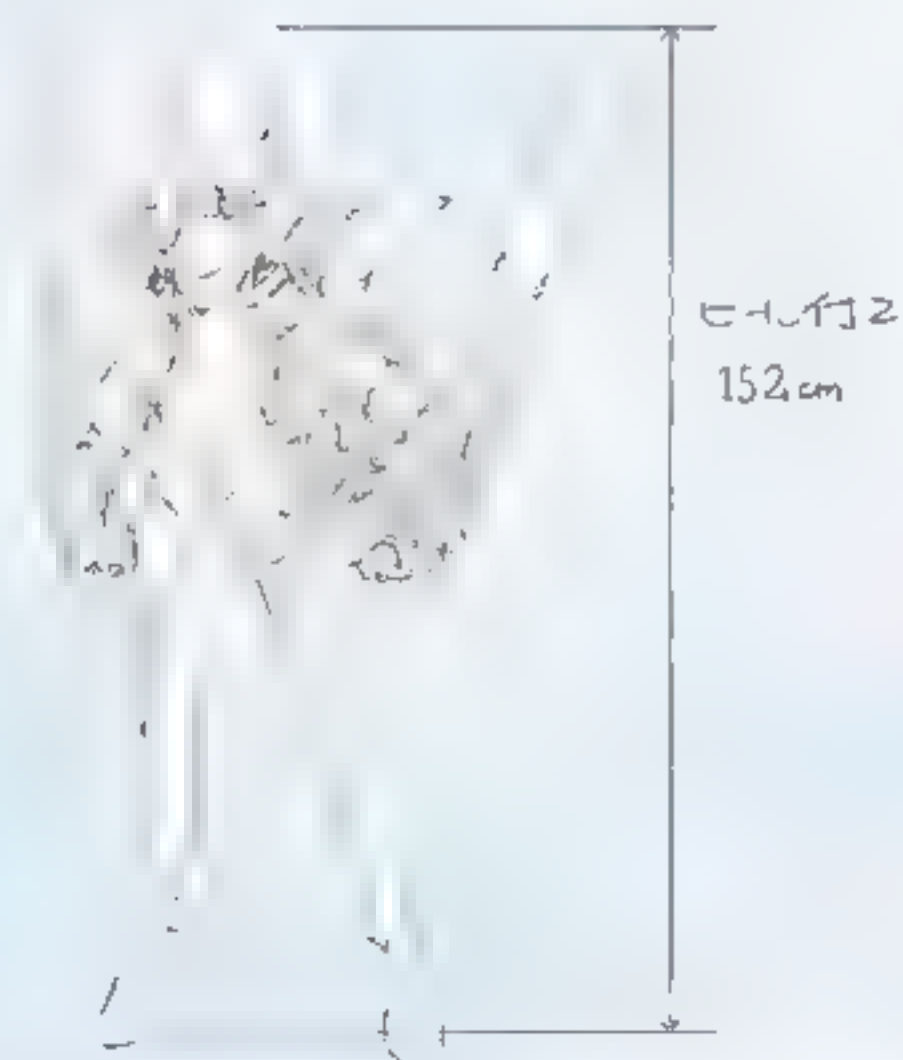
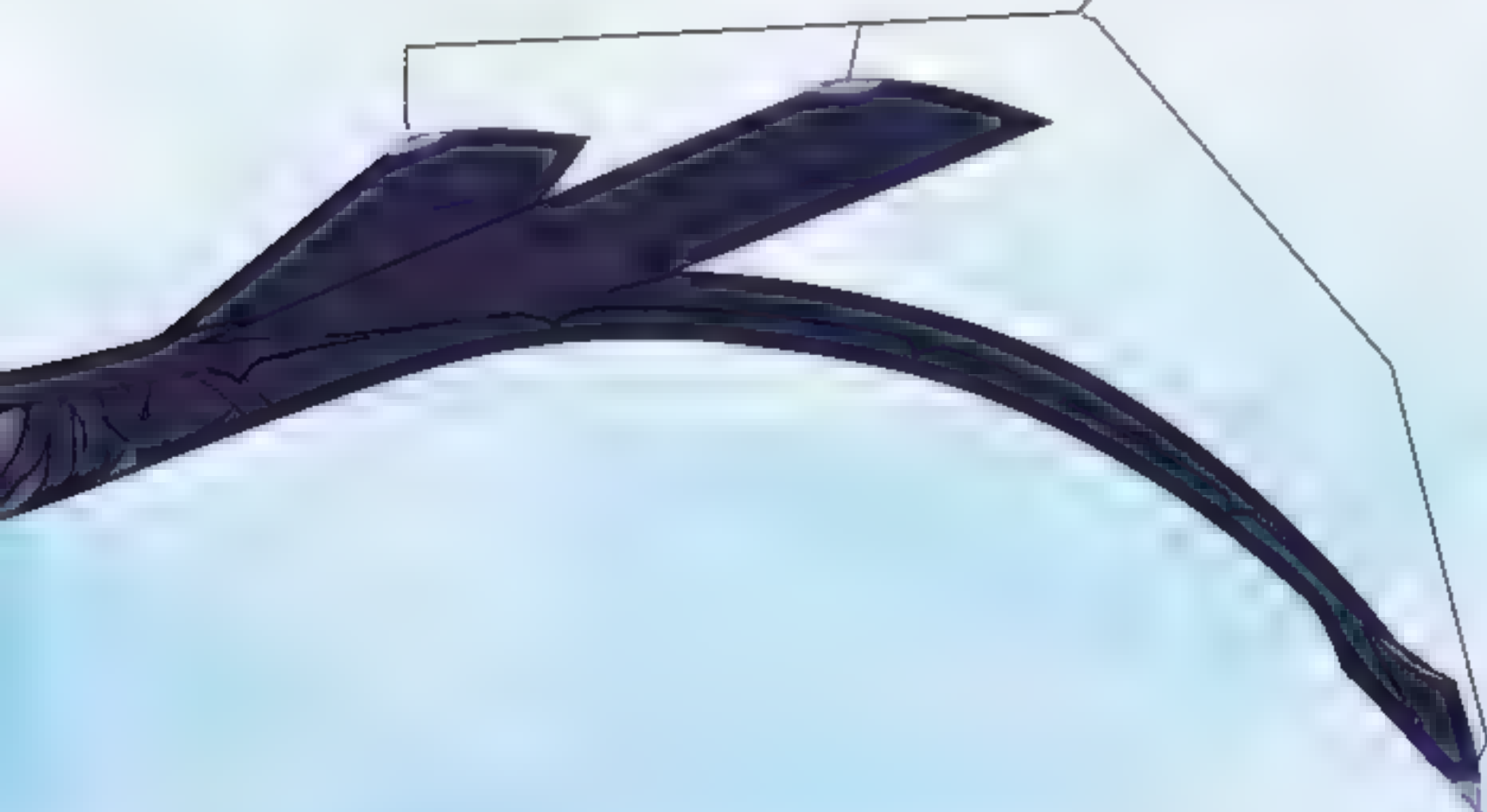
■ココを持ちます.
■色の付いた磨りガラスです 光は通しますが拡散して透けて見えません.
短針「テュケイダイト・ジョフロワ」
Tychedight Geoffroy
230cm
長針「テュケイダイト・フロモン」
Tychedight Fromont
275cm
刃
刃

特殊差分

全体図

最終再臨
衣装デザイン
■髪の先端のグラデーション
影の色ではなくて表面色です。
■ブルーグレーの硬質パーツは
竜の骨を模したもの。
もしくは骨の延長。
大小の翼と尻尾は背骨パーツの
下の背中の肉につながっています。
そのまま描くとキモイのと運用上
ごまかしが効くように背骨パーツと
腰布で隠します。
■しっぽの下半面のみウロコが見えます。

■腰布は一枚の帯です。
腰の複雑な部分やパンツを隠したり、シルエットを整えたりなど
柔軟な運用ができるようにするため
長さや形状は臨機応変に変化してＯＫ。

■水色部分は発光しています。

■翼端灯（左/赤）
■風切羽12枚に上面下面で同じ番号がローマ数字で2～13まで書いてあります。
円卓騎士12名を表していて、1番はアーサー王なので書いてありません。
Ⅱ Ⅲ ⅡⅡ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ Ⅹ Ⅺ Ⅻ ⅩⅢ
■円卓マークの横に2番の数字。
ヒエラルキーのない円卓なのに
自分が右腕だと思ってるランスロットが勝手に2番だと主張している。
★/上面は●
右の翼は●/上面は★
■エンジンのノズルは穴が空いていない。
ベクターフィンのスキマから炎が出ます。
■尾翼航法灯
ヒール付き
152cm

■追加装甲とハーネス
腐りかけている肉体を崩れないように
固定しています。
セミグロス　柔軟性のある金属です。

■竜本来の肉体
しっとり。イルカの肉体の様な質感（＝ナスビの表面）
ウロコはありません。

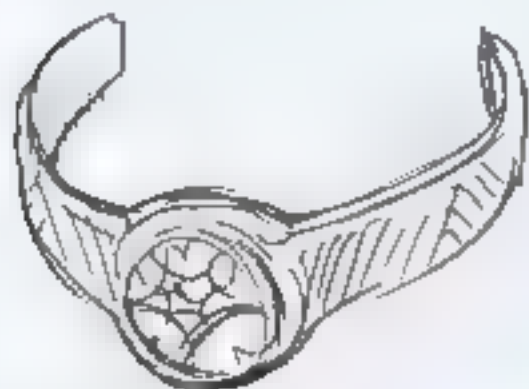
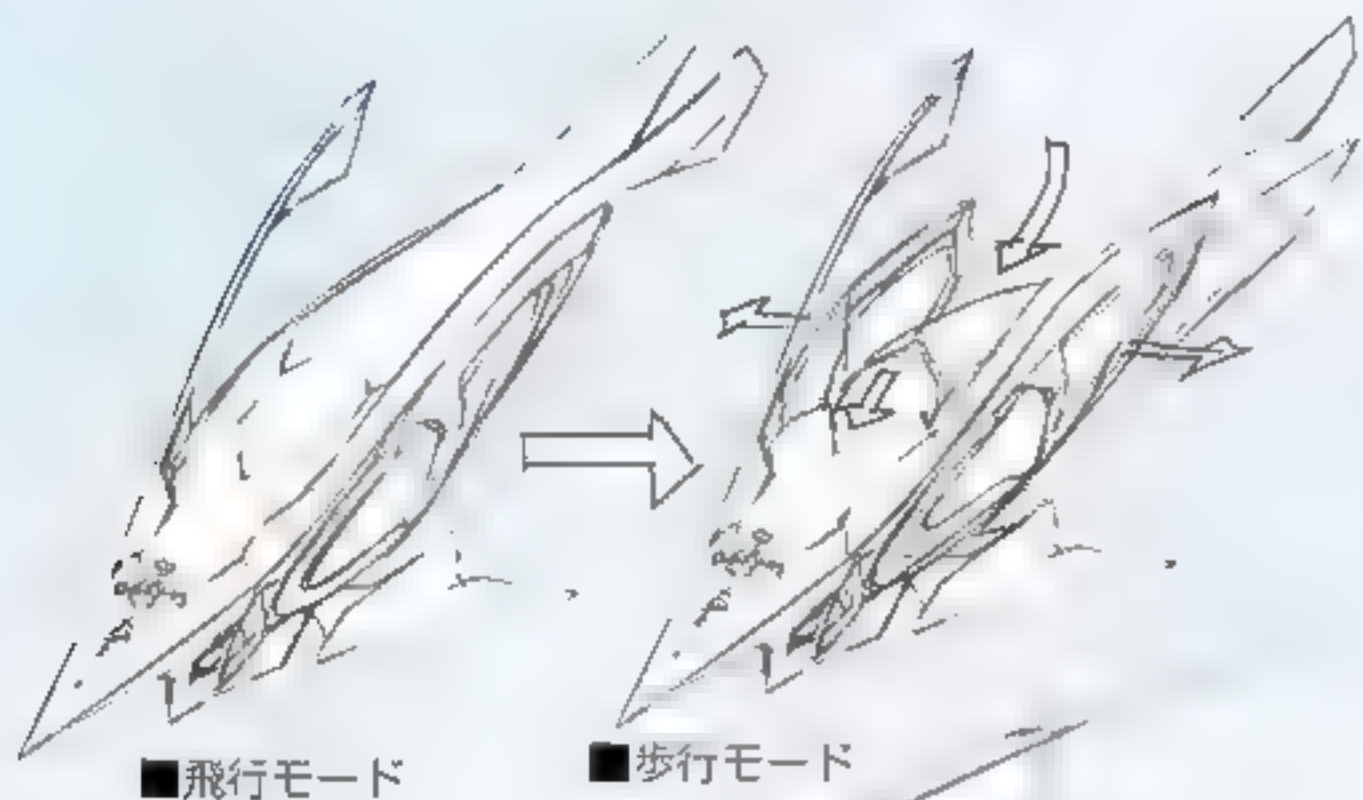
■翼端灯（右/緑）

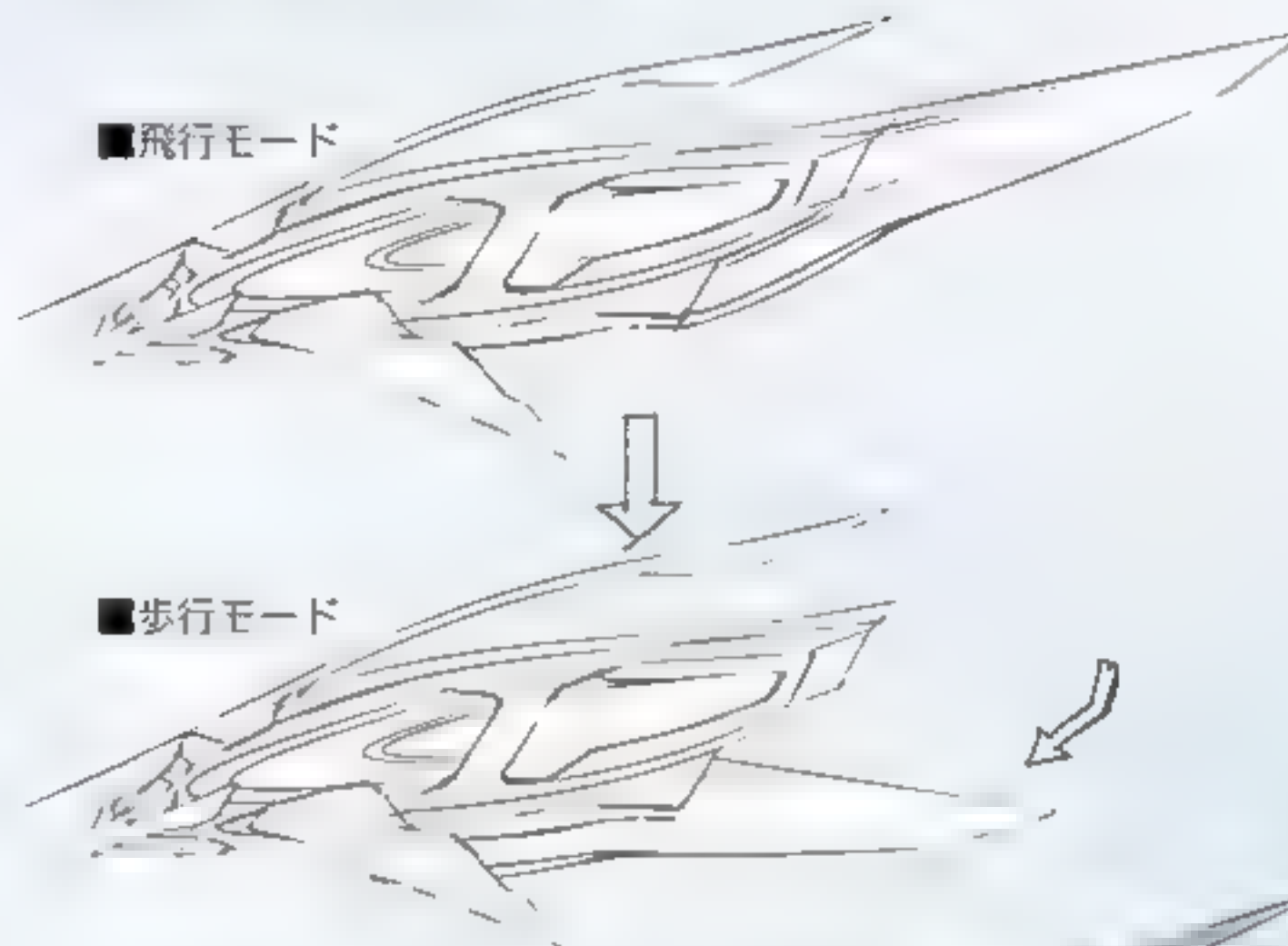
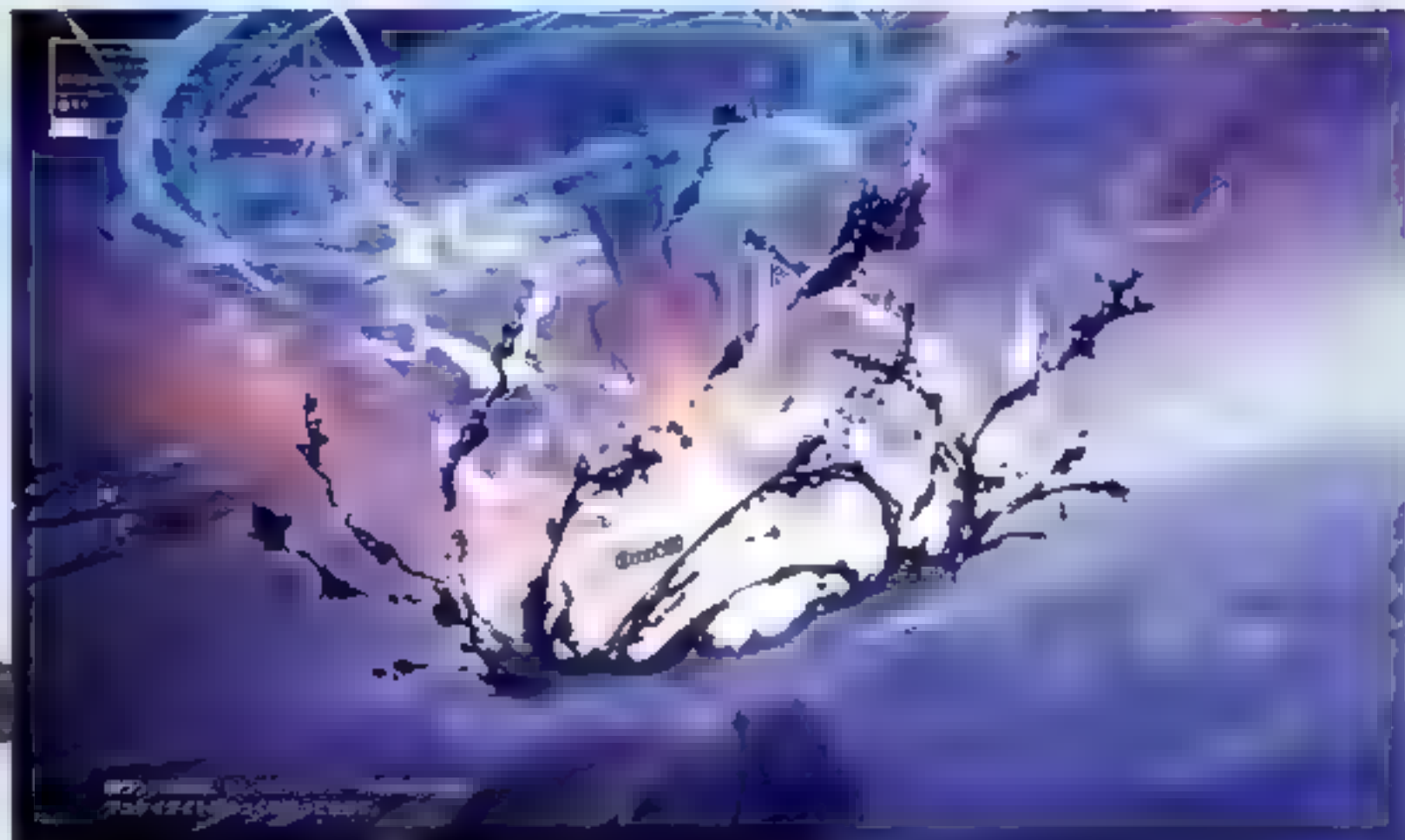
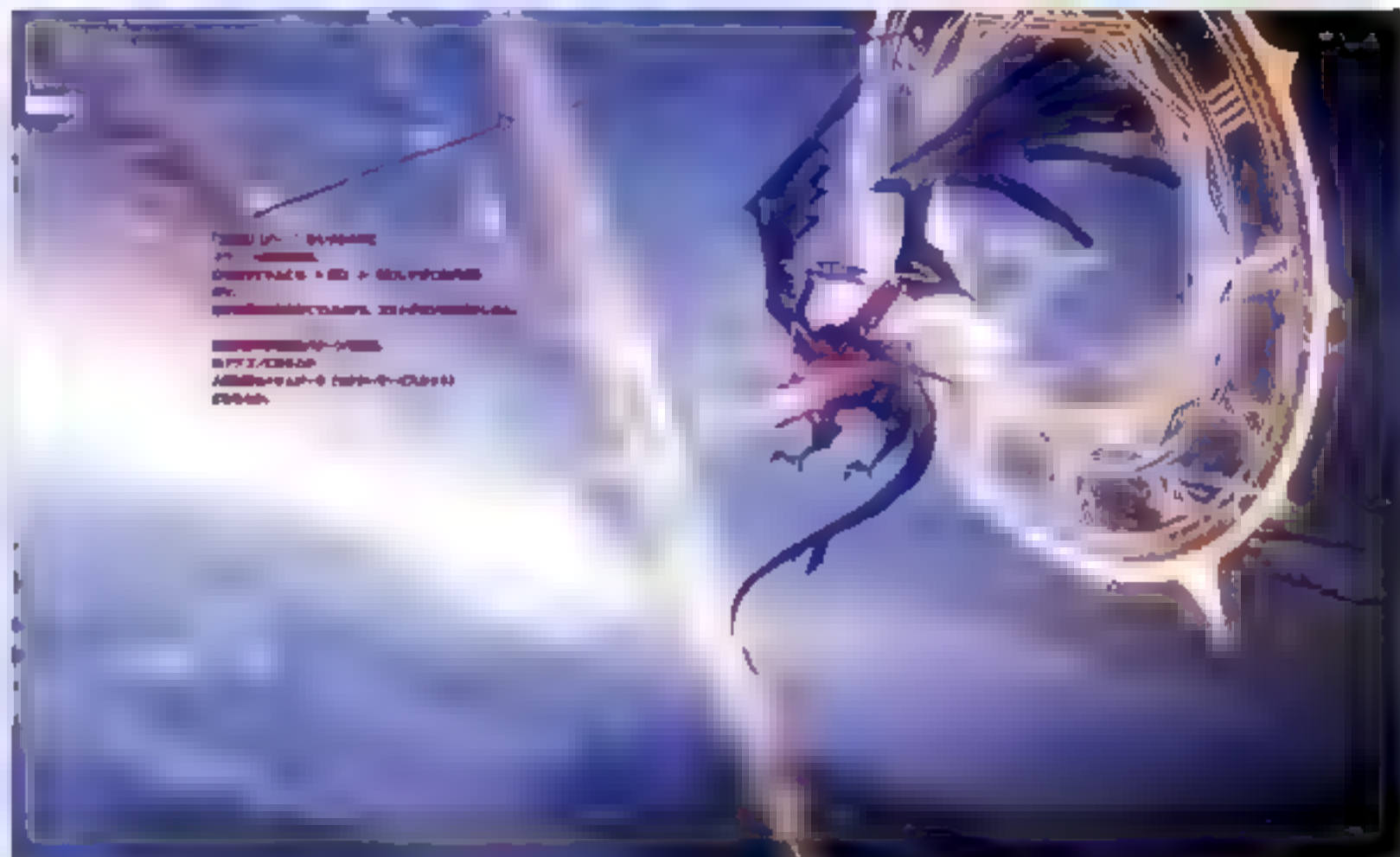
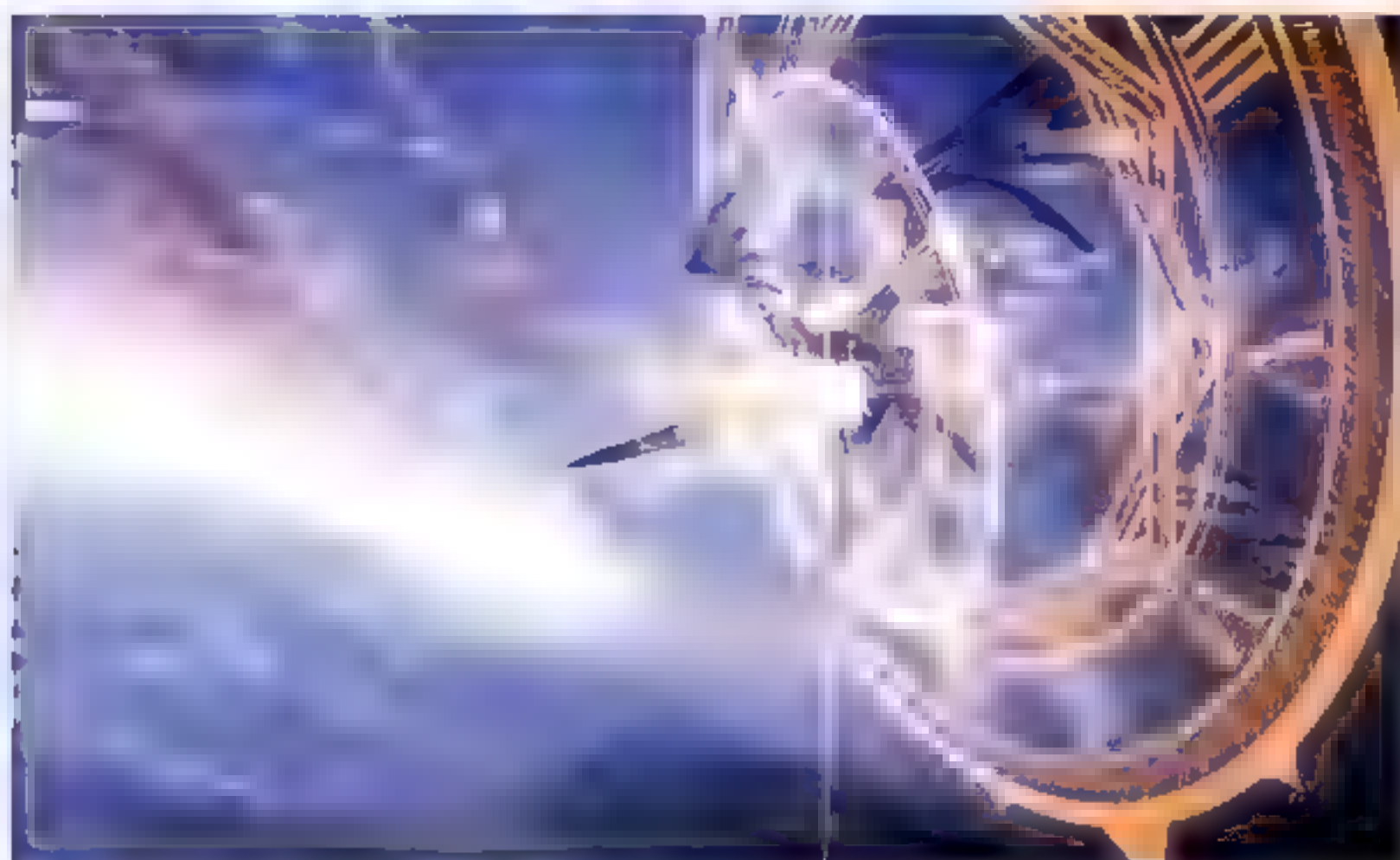
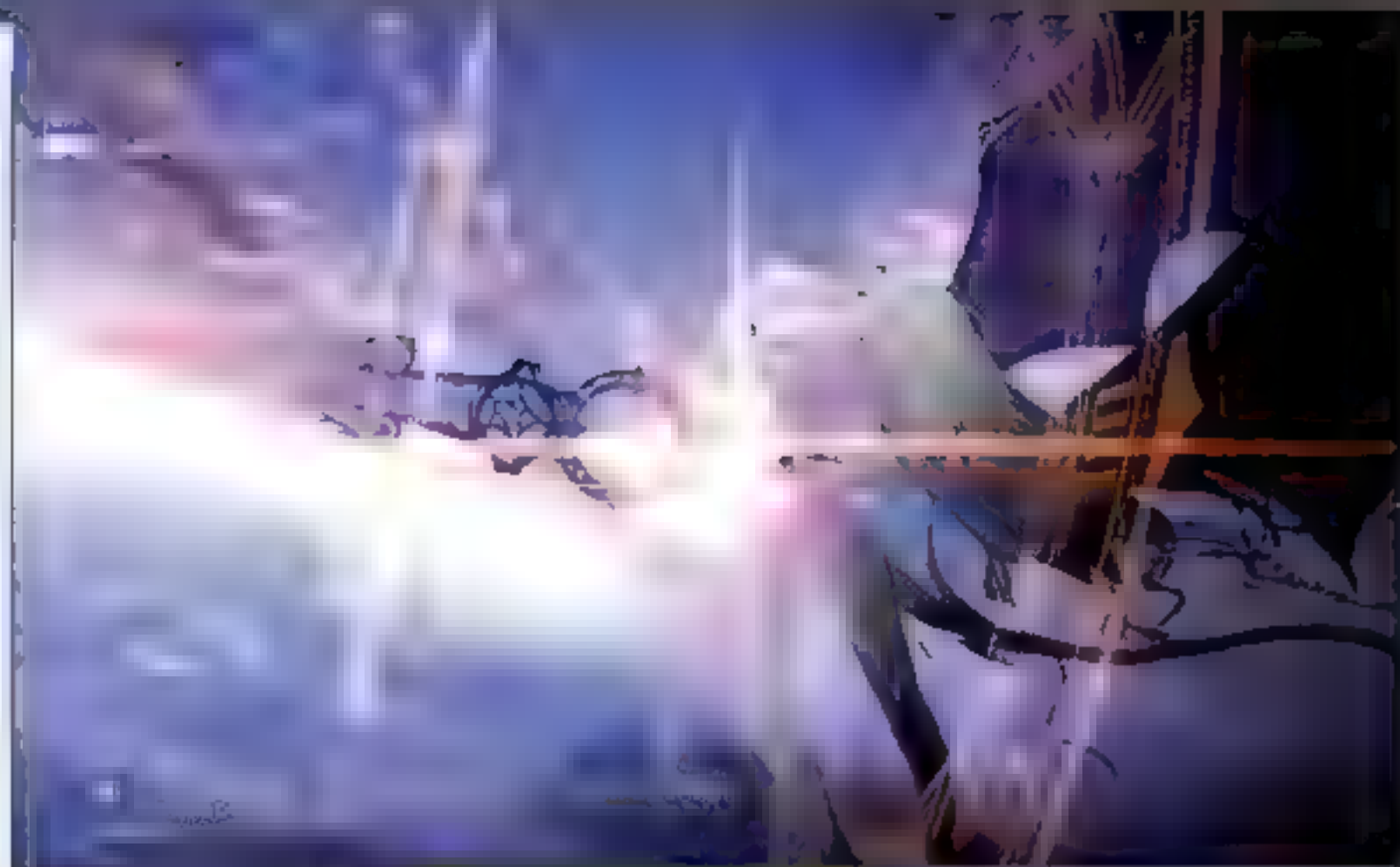
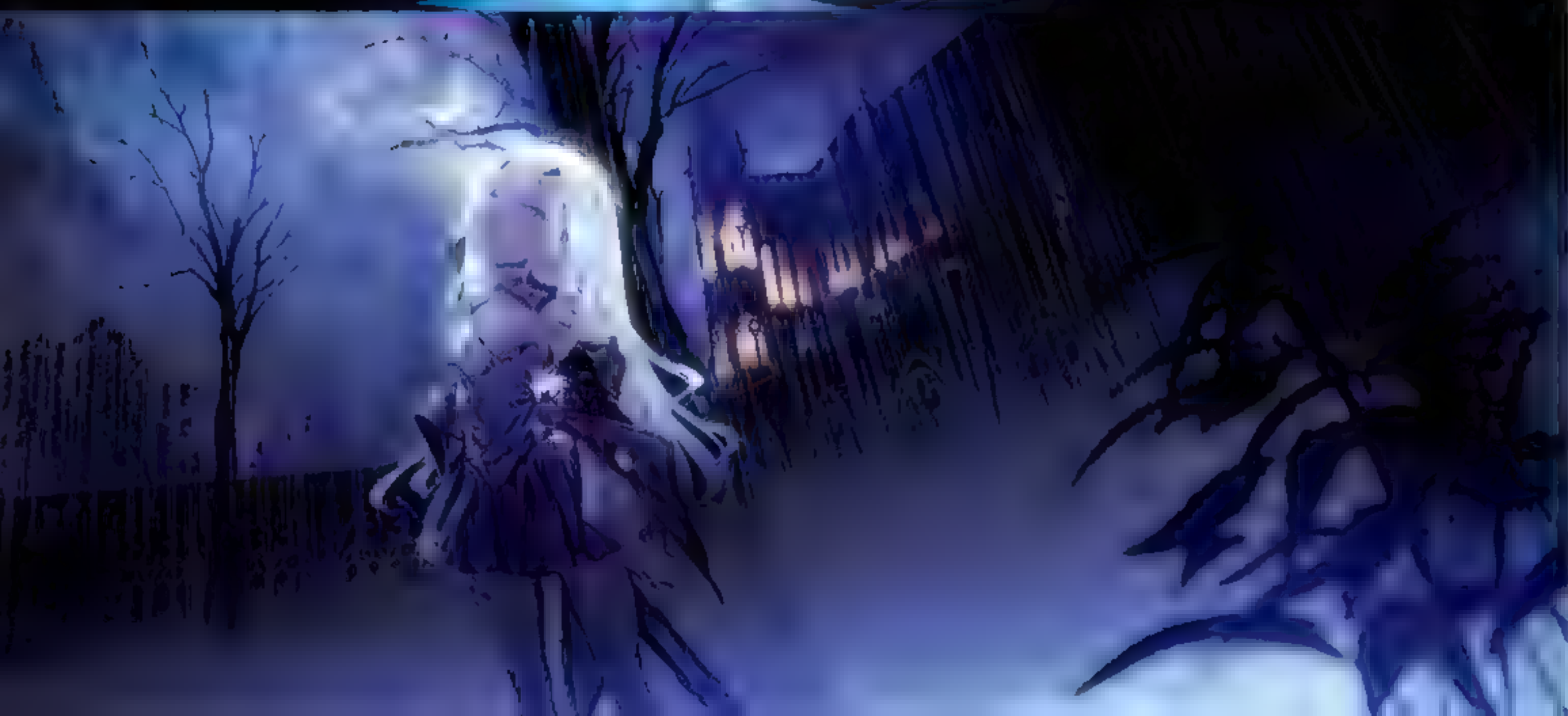
■湖色の光は面発光
オレンジ色の光は
エンジン内部のアイドリングの炎が漏れ出ている
ので出力が上がると大きくなります。

★円卓騎士のマーク

●メリュジーヌ個人紋章

■翼端灯（左/赤）
■エンジン後端は2次元ベクターのズル
■このヒサシが、翼と接続してツライチになります。
■外側のフィンだけが長い
■尾翼航法灯
152cm

■チョーカー
人間モードのメリュジーヌ
が付けている物です。
ちょっと広がっています。
■翼端灯（右/緑）
400 cm
400 cm
■股関節の軸延長上に
エンジンが接続されます。

■飛行モード
■歩行モード
■頭部エンジン
歩行モードでは全長が短くなります。
■飛行モード
■歩行モード
■頭部アップ。口がありません。
頭とエンジンが一体化してるので
頭を動かすと旋回。
■歩行モード
■次世代航空機のウィングレット
こういうのが研究中だそうで
■飛行モード

■ツバサ上面前縁フラップは
下面よりも長い
■前足
■翼腕
■飛行モードでは前足と翼腕が
一体化します。
■頭部エンジン後方パース
点線は立体の確認用です。

パーシヴァル

クラス ランサー **真名** パーシヴァル **性別** 男性
出典 アーサー王伝説 **地域** 欧州
属性 秩序 善 **身長** 195cm **体重** 110kg

筋力 B **耐久** B **敏捷** B **魔力** D **幸運** C **宝具** B

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：白峰
CV：松岡禎也

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：B++

詠唱が三節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法であってもダメージを殆ど受けない。
本来のランクはCだが、宝具によってランクが上昇している。

騎乗：C+

彼は馬上槍の名手であり、優れた騎兵だった。
かつては馬上にて、ランスロット卿と互角の戦いを繰り広げたという。

保有スキル

聖杯の加護：A

ギャラハッドの昇天に立ち会った身は聖杯に縁深く、ある種の加護を受けている。
パーシヴァルは、伝説や物語によっては聖杯の担い手としてさえ語られる。

守護騎士（聖槍）：B+

聖槍を守護する高潔の騎士であることを示すスキル。
稀少スキルである守護騎士スキルとは似て非なるもの。

救済の光：B

防護効果及び回復効果を秘めた光を発する。
宝具である聖槍の付帯効果のひとつがスキルとなっている。この効果は、二重拘束を解放せずとも常時使用可能である。

宝具

光さす運命の槍（ロンギヌス・カウントゼロ）

ランク C+～A+　**種別** 対城宝具　**レンジ** 1～70　**最大捕捉** 600人

ロンギヌス・カウントゼロ。
救世主の胸を突いたとされる、もう一つの聖槍。
真名解放したロンギヌスは、かつて聖槍を手にしたベイリン卿がペラム王と戦った際に見せた超絶の威力を発揮し、王城（聖杯城カーボネックと同一とされる）をも崩壊させる文字通りの対城宝具として働く。
恐るべき破壊の宝具だが、任意の対象を大回復させる効果も併せ持つ。

聖槍にはギャラハッドとベイリンによる二重拘束が掛けられている。これは、騎士王が所有する聖槍ロンゴミニアド（ないし異世界の騎士王が持つ聖剣エクスカリバー）に於ける「十三拘束」のダウンサイズ版である、と見なすこともできるだろう。

人物

一人称 私　**二人称** 貴公／貴方／貴女／○○（名前呼び捨て）　**三人称** 彼／彼女／○○（名前呼び捨て）

○ 性格

礼節を重んじる、誠実なる守護騎士。
無垢と語られることもある。
疑わず、怒らず、穏やかに振る舞う。
本人に自覚はないが、見知らぬ子供や動物に好かれやすい。
生前には朝の陽射しの中、よくキャメロットの庭園に立って、小鳥たちを肩や腕に乗せていた。

戦闘時には普段よりも厳しい面を見せるが、
あくまで戦闘時のみ。

アグラヴェインと一緒にいても間が持つタイプ。

面倒見が良い。
特に年下の人物、後輩に対してはしきりに世話を焼く。いずれ偉大な傑物となるだろう若者を守り、無事に育ててやりたいと心から思うがゆえ。
円卓で言えば年若いガレスや見習い騎士ボールス、ランスロット卿の子たるギャラハッドなどはまさにその対象であった。

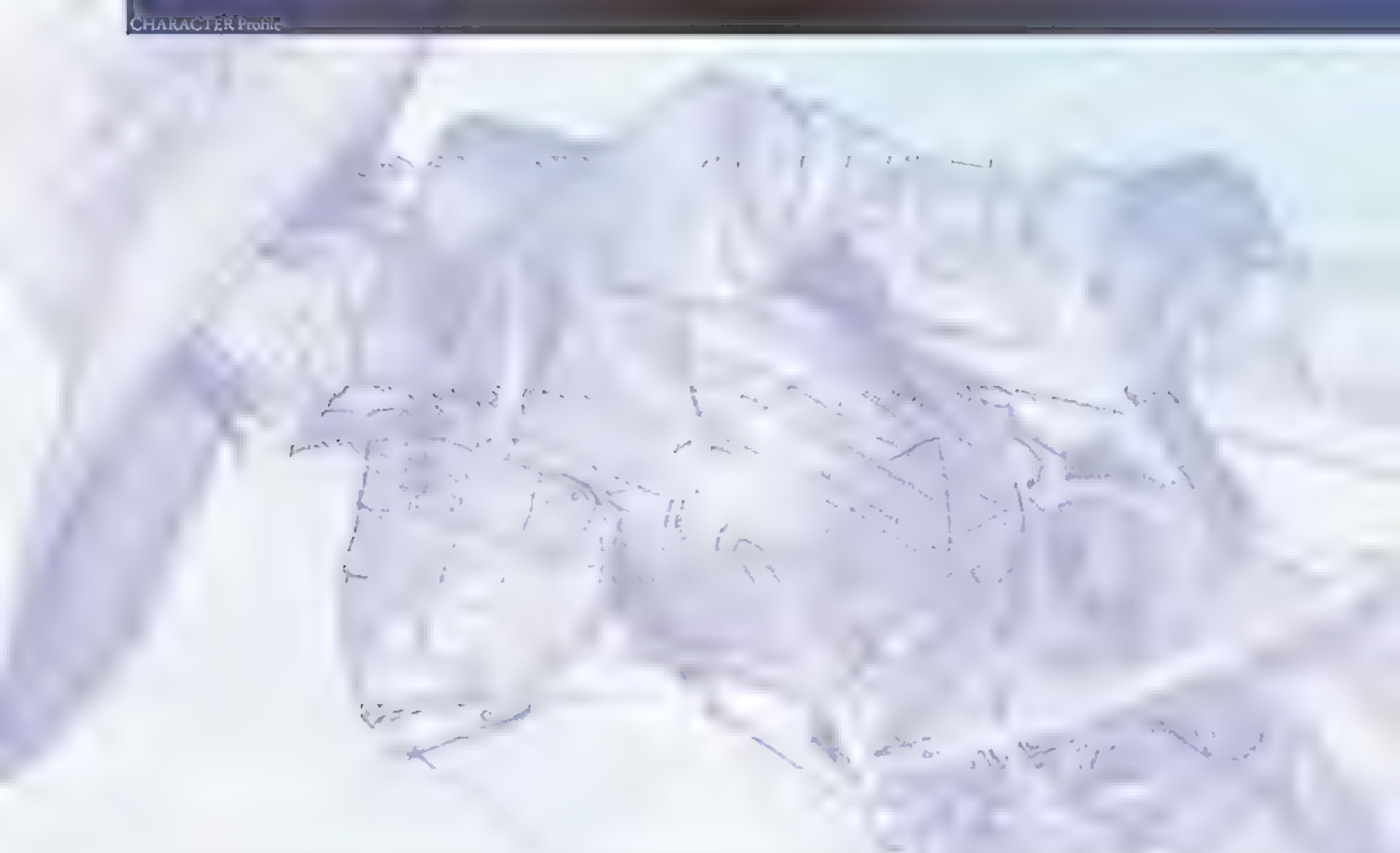
「パーシヴァル卿は兄様たちよりも兄様のようです」

とは、在りし日のガレスが微笑みながら述べた言葉であるとか。
———それを、ガレスが死した後に耳にすることになったパーシヴァルは、誰もいないキャメロットの庭園で涙を一筋だけ流した。

○ 動機・マスターへの態度

マスターに対しても世話を焼きたがる。
食が細いとすぐに「もっと盛ろう」と持ってくる。
たとえばマスターが使命を果たすべく行動したり、鍛錬したりするなら、彼は寄り添うようにして傍らに立とうとするだろう。

○ 台詞例

「———聖槍、二重拘束解除。秒読開始（カウントダウン）」
「マスター、空腹ではないかな？　飢えていては勝てるものも勝てない。面倒臭がってはいけないぞ」
「私は聖杯を得ることはできなかったが、あの時、確かに尊いものを目にした。それはギャラハッドが有する光であり、未来を示す希望であったのだと……私は、信じている。今も」
「ガレス。貴公はまだ細い。もっと食べなさい。ほら、たんと……」
「ガレス。なぜ逃げるのです。ガレス！」

○ **人物像**

ブリテン、アーサー王の円卓の騎士。円卓第二席。
パーシヴァル・ド・ゲール。
清き愚か者、とも時に呼ばれる誠実の騎士。
槍の名手であり、聖杯の奇跡を目の当たりにした騎士であり、数多を救済する情深き騎士であり、騎士王の携える聖槍とは異なる"もうひとつの聖槍"すなわちロンギヌスを守護する騎士でもある。

聖杯はギャラハッドと共に天へと召される運命であったが、
聖槍ロンギヌスは地上へと残される運命にあった。
本作では、この聖槍を持ち帰った者こそサー・パーシヴァルであったとする。

騎士パーシヴァルの存在は、
ワーグナー最後の楽劇「パルジファル」でも描かれている。
楽劇の中では、聖槍の奪還者にして後継者として描かれている。

○ **通常武器**

宝具であるロンギヌス。
ただし、通常武器としての使用時は封印状態になっている。
真名解放時には封印が解除され、「聖槍」は真の形態へと変化する。

◯ 因縁キャラ

アルトリア
我らが騎士王。
揺るぎない御方だが、細身の印象がある。皿の盛りを倍にすべきだろうか。しかし畏れ多い。いやしかし……
カルデアにてまさかの再会を果たした王は、いささか……痩せたような？
これはいけない！

ゲオルギウス
（同じドイツで信仰を得ている者同士、静かに話が弾む相手）

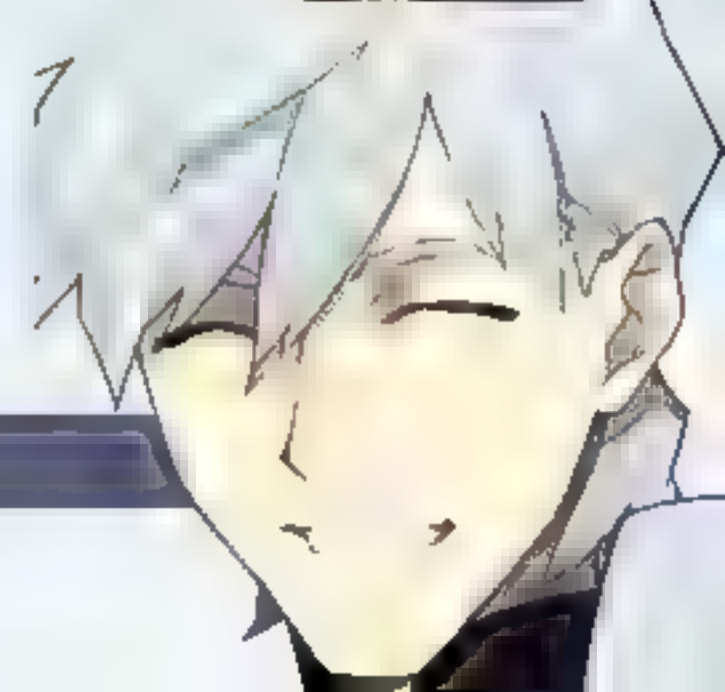
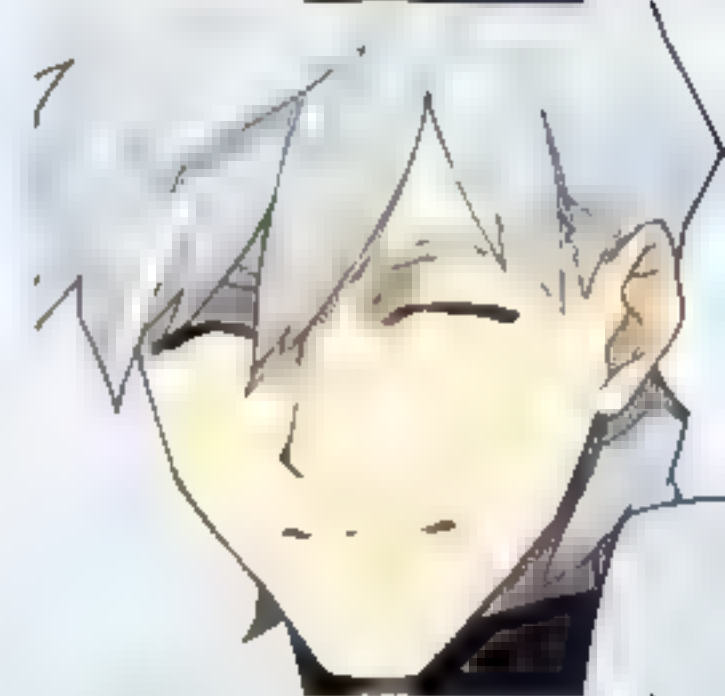
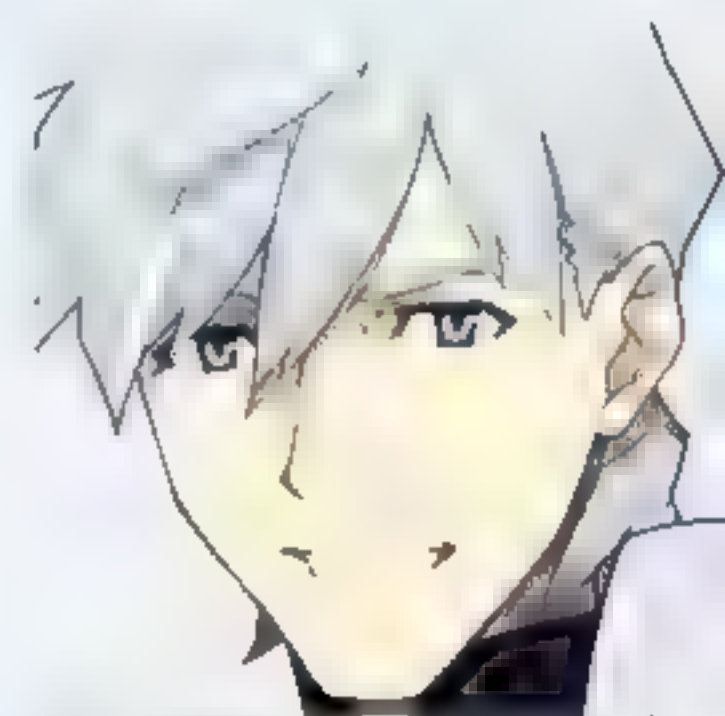
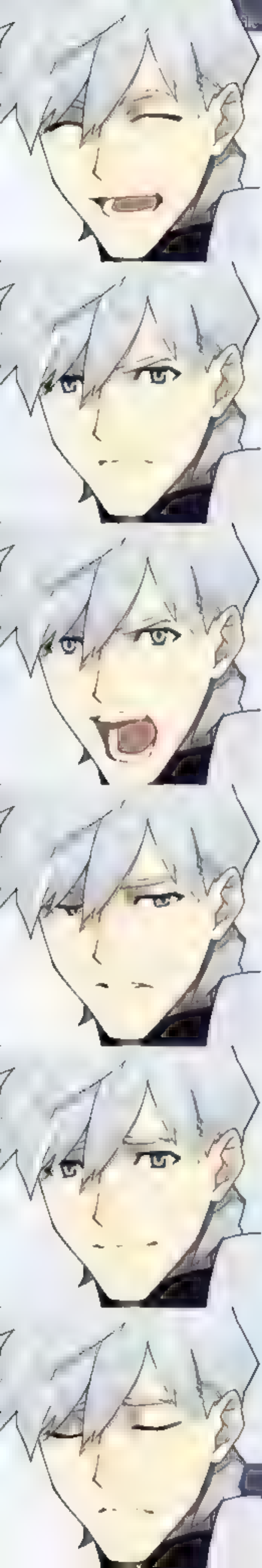
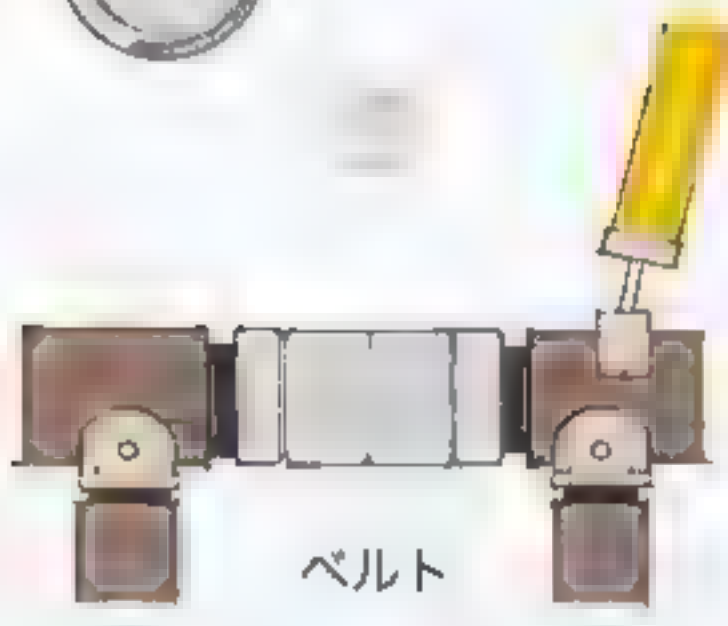
ベディヴィエール
彼こそ、忠義の騎士。
かつては棘のある花であったが、今は、その棘が見えない。
名を知らぬ、すみれ色の花の如し――

ガウェイン／アグラヴェイン／ガヘリス／ガレス
彼ら兄弟の父と、私の父は、かつて激しく争った。
あまりに惨い出来事であった。今もすまないと思っている。
今宵も、彼らの皿の盛りを倍にしてやらねばならない。
特に―――ガレス。
彼女は素晴らしい騎士になりえたのだ。
たとえ、一度死した後であろうと……構うまい。
明日のもしもの耀きのさまを、誰が否定できようか。

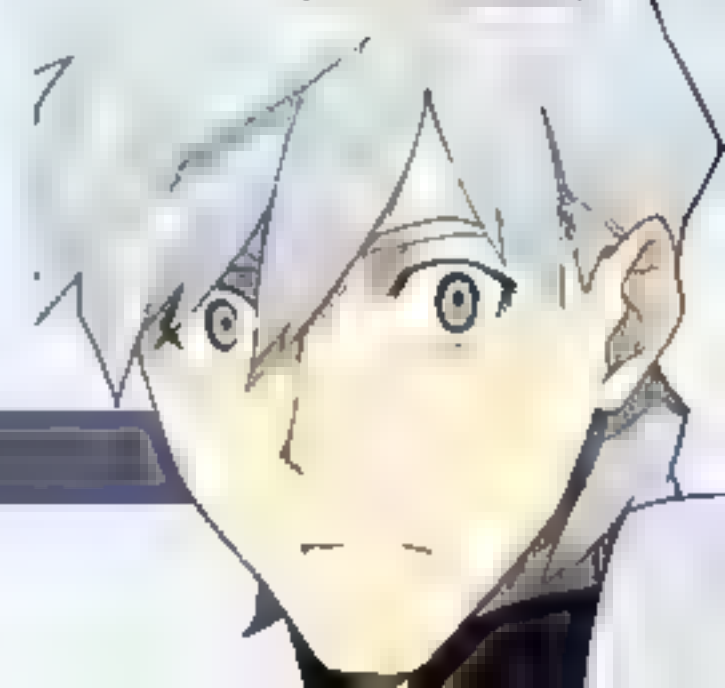
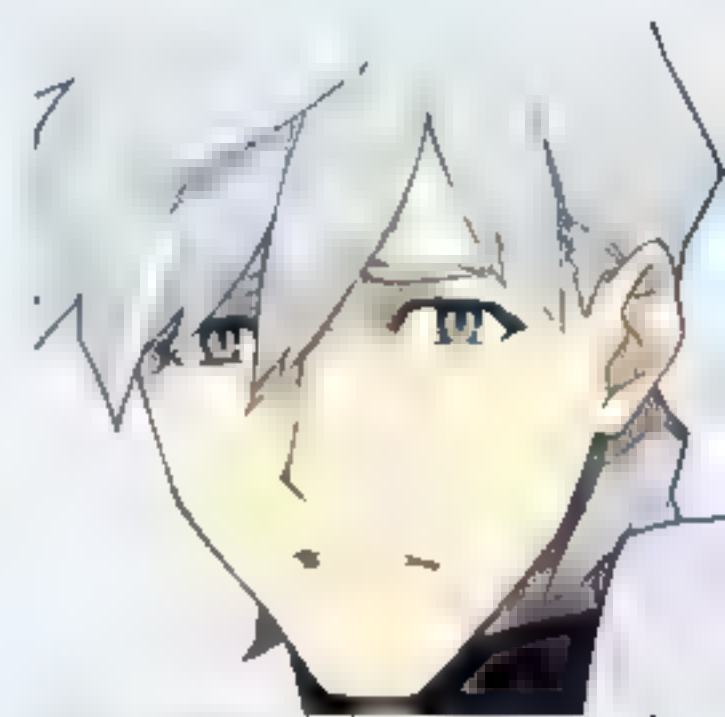
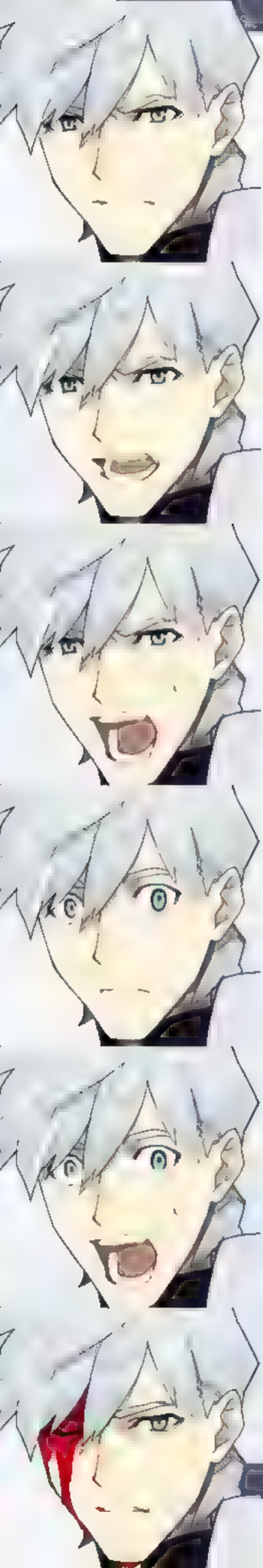
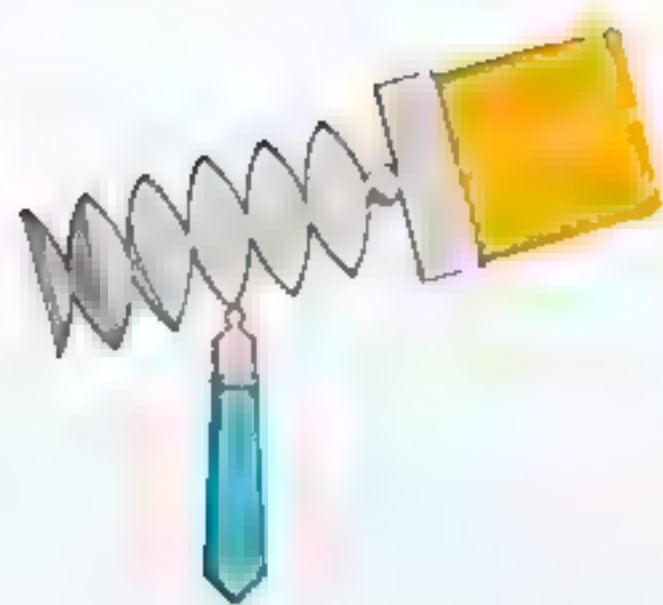
モードレッド
彼にも、何かしらの事情があったのだろう。
しかしかつてのキャメロットでは見なかった程の薄着をしているね、彼は。
胸に、朱色の布一枚を巻いて―――
……。
……。
……ん？
おや。
うん。
そうか。
モードレッド……彼は……女性、なのかな？
成る程。
そうか、そうですか。
ははは、いや何、私はまるで弟であるかのように彼……いや彼女の背を力強く叩いたりしたものだなあ、とかつてのブリテンでの過去を思い出したまでのこと。
ん。
んん？
――――――こ、これは騎士としてあるまじき無礼なのでは!?
いやしかし、モードレッドも同じ円卓の騎士であった者。
我らが忠誠と友誼の前に、男も女もなかろう。ガレスの例もある！
いやしかし、モードレッドは叛逆を成した騎士でもあって……
……。
……。
……ど、どうしたものだろう。

ランスロット
時に刃を交わし、共に冒険を繰り広げた友。
かつての日々を今でも憶えている。良き思い出です。
……そして貴公が、囚われの王妃を助けんがため、多くを殺したことも。その中には、貴公を慕うガレスがいたことも。
トリスタン／カエサル／オデュッセウス
浮気は。良くない。
メリュジーヌ
異聞帯での『パーシヴァル』の姉君であったという淑女。
私と『パーシヴァル』は、別人、だけれど
受け継がれるものはあるかもしれない。
だからこそ、ほんのささやかではあれども、自然と言葉を掛けることができた。
仲介してくれたマスターに、感謝を。
マーリン
偉大なる大魔術師殿。
普段、彼は何を食べているのだろうか？
マシュ
ギャラハッドに縁深き子。
言わば、新たな円卓の騎士と言えるだろう。
いささか細いので……よし、皿の盛りを倍にするよう食堂の担当者に伝えなければだ！
アーサー・ペンドラゴン
……？（混乱）

第一段階

差分

正面
ボタン
ベルト
布

側面
背面
背中か開いています
後ろ身頃の裏地は黄

第二段階

全体図

正面
ベルト
股間が隠れる形になっていますが
体には密着しておらずゆったりしています
鉄壁ガードではありません
（股間の立体感は× マネキン状態で ）

側面
背面

第三段階

差分

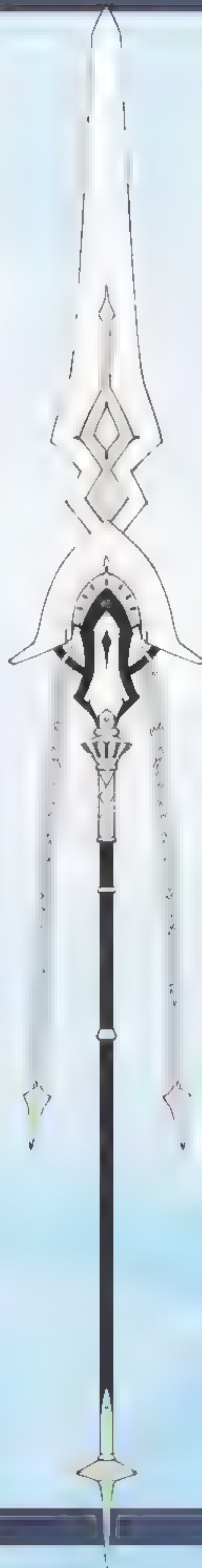
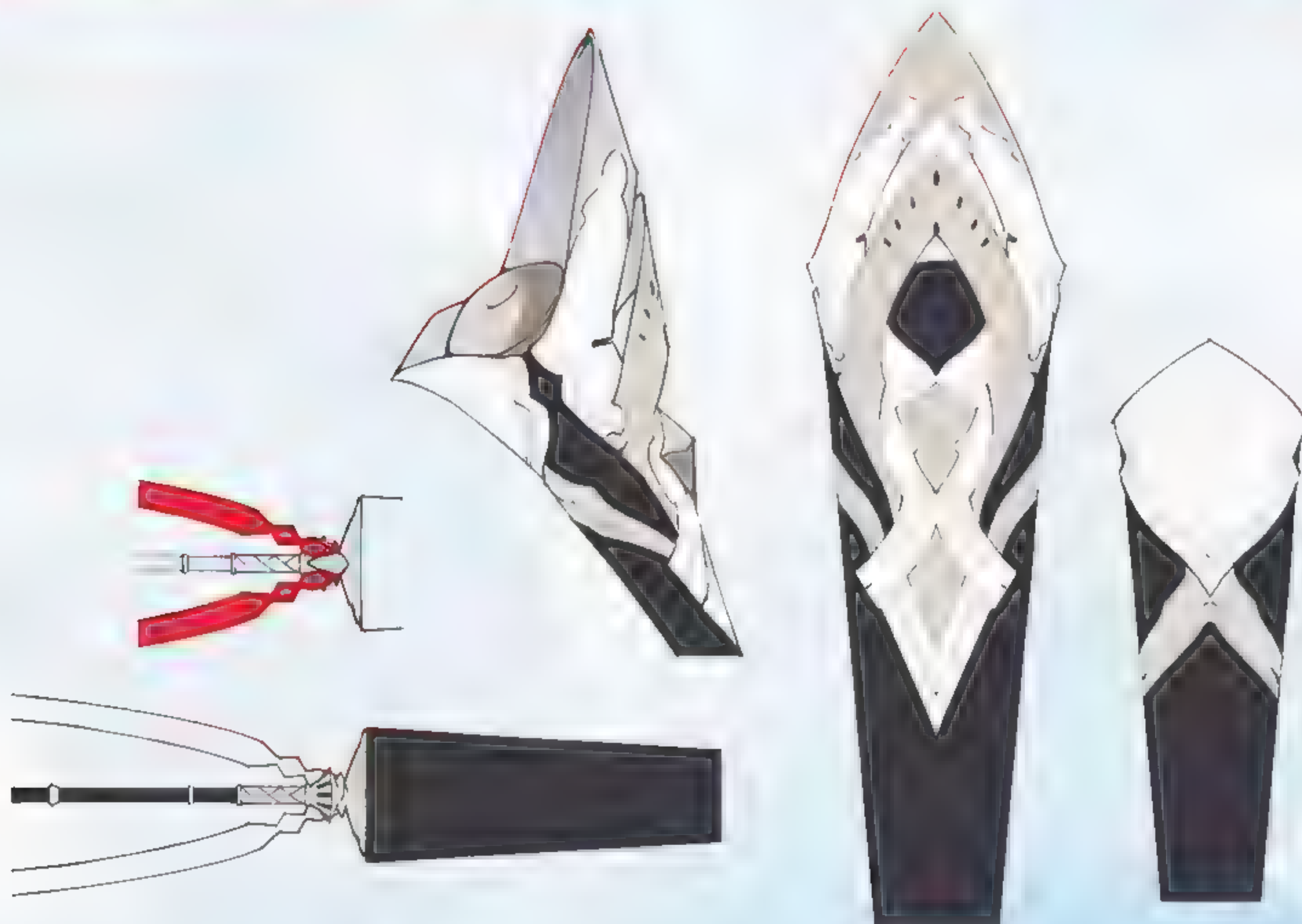
正面

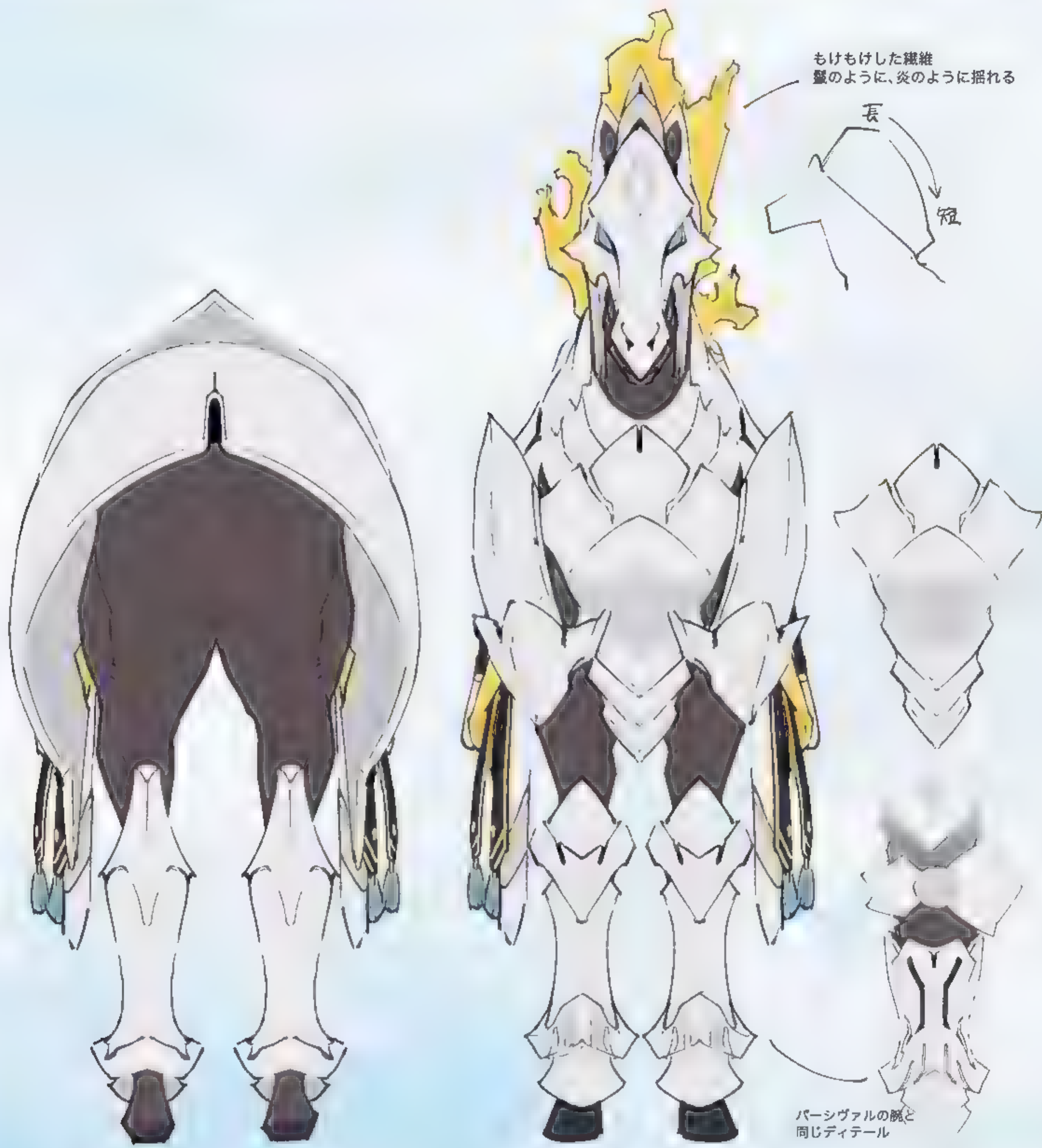
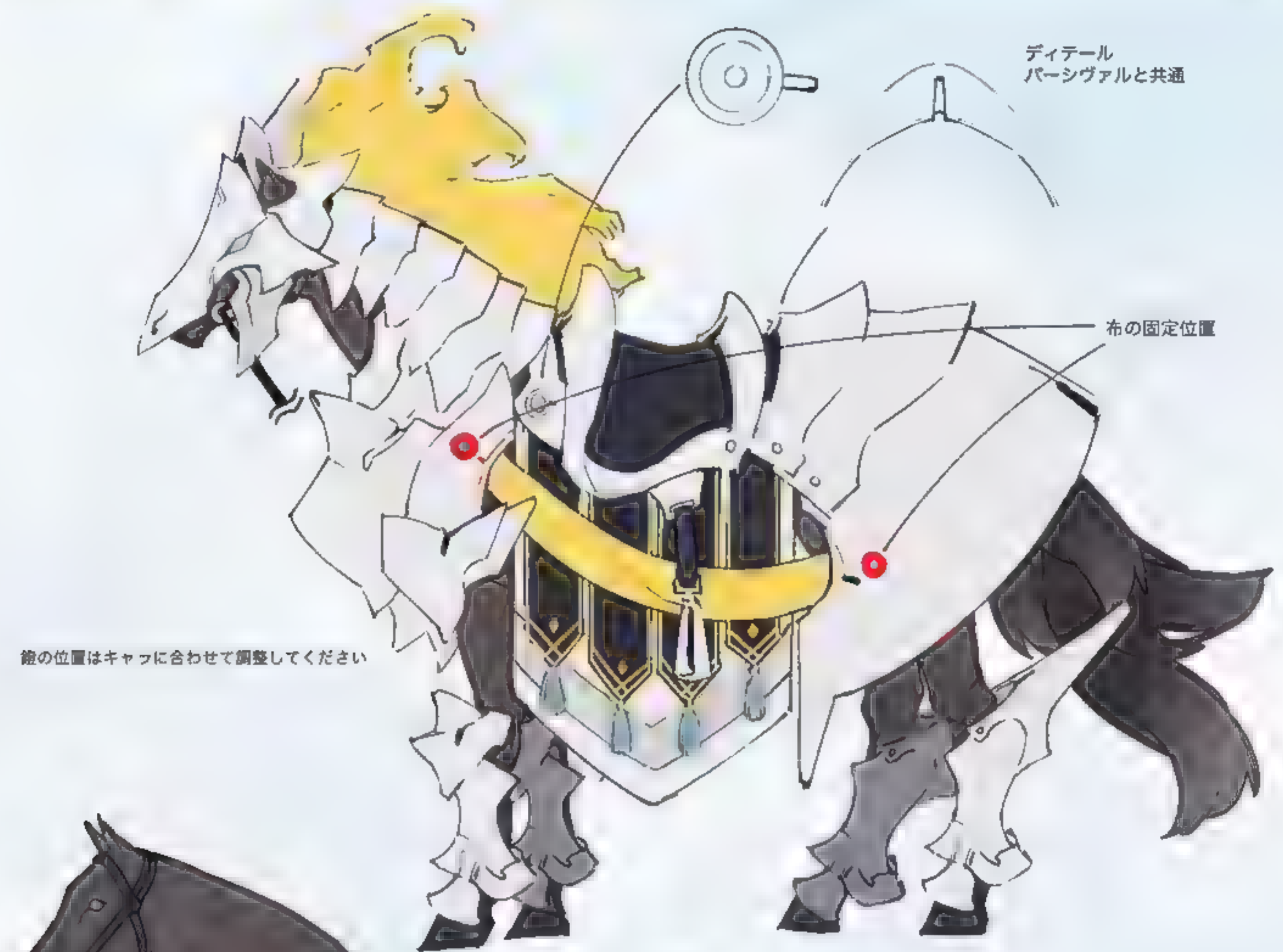
背面
肩アーマーがどうやってついてるかは謎
左腕の動作の妨げにならないよう自由に可動
カッコイイ角度で
マント
静止時はゆったりとしたドレープ状

アスリート感のために脚細めにしていますが、
凹凸はもっと出してもいいかもしれません。
「靭やか」な範囲で。

側面
背面

肩周りは
第二段階も同じ
彫り深く鼻しっかり
メッシュ
・タレ目ではない
・眉太め＆短め
×ジャラジャラ
○チャリチャリ
裏表同じ、赤線を軸に対称です。
刃の光沢は少なめ ギラギラしない
銀ではなく白色の金属

サイズ比較

サイズ比較

Comment from Illustrator

世話焼きなでっかいお兄さんということで、爽やか×アスリート×デカ鎧がテーマです。体をぐんぐん動かしながら戦ってくれると良いなと思ってデザインしました。ケルトでもないし聖なる騎士だけどピチピチでもいいですか？ランサーだし…と恐る恐る伺った記憶があります。ちなみに足はタイツじゃなくてブーツなんです。信じてください。（白峰）

もけもけした繊維
鬣のように、炎のように揺れる
長
短
パーシヴァルの腕と
同じディテール
・左右対称
・カラーや質感はパーシヴァルに合わせてください

ディテール
パーシヴァルと共通
布の固定位置
鐙の位置はキャッに合わせて調整してください
一般的な轡まわり
手綱自体ナシにしてもいいかもです(猛者感)
一般的な鐙
(三面図のものから変わってます)

光のコヤンスカヤ

クラス アサシン　**真名** タマモヴィッチ・コヤンスカヤ
性別 女性　**出典** Fate/Grand Order　**地域** ロシア
属性 秩序　悪　**身長** 168cm　**体重** 55kg（オリジナルより背が伸びている）

筋力 D　**耐久** A　**敏捷** A　**魔力** A　**幸運** A　**宝具** A

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：ワダアルコ
CV：斎藤千和

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

騎乗：B
騎乗の才能。時代・流行に乗る女としてそれなりにイケてる。

神性：-
タマモ属であれば誰であれ持つものだが、獣に堕ちた事でコヤンスカヤからは失われている。

単独行動：EX
驚くべき事に、そして恐るべき事に、光のコヤンスカヤはマスターを必要としない。
マスターの命令に従う理由はただ一点。「人間とは違い、約束（契約）は破らない」というプライドだけである。

単独顕現：C
SPYとしての証。ドリフター能力。
ビースト属性を持つコヤンスカヤはいかなる異世界・異常識であろうとお邪魔できる。
ビースト幼体だったコヤンスカヤはこのスキルでロストベルトだろうと白紙化地球だろうと気軽に転移できたが、現在は大きくランクダウンしたため、前ほどお気軽に転移はできないようだ。

変化：A
本来は防御力をあげるものだが、タマモヴィッチはSPY活動のためにこれを愛用する。

ネガ・ウェポン：-
ビースト幼体時に持っていたネガスキル。
現在は殺戮技巧（銃）に落とし込む事で「私、もうビーストではありません☆」とアピールしている。

保有スキル

イノベイター・バニー：A

繁栄のために編み出されたシステムをよりよく使い、人類のみを苦しめる（酷使する）循環を作り上げる権能……
と本人はドヤ顔で語るが、ただの趣味、才能である。
営業のターゲット……もとい、支援すると決めた対象の精力（NP）を増大させ、肉体疲労（スキルリチャージ）も回復する、まさに社畜への第一歩と言える脅威の支配者スキル。
そのあまりの「援助されている者はやる気マックスになっているけど、どう見ても地獄への第一歩」っぷりに、見ているまわりの味方たちはちょっと体力が減ってしまう。こわいウサギこわい。

殺戮技巧（人）：A

数学の祖のひとり、アルキメデスが保有しているスキルの亜種。
アルキメデスは本人が望まぬまま「その時代の技術水準以上の殺戮兵器」を創り出してしまったが、コヤンスカヤは望んでこのスキルを手に入れた。
その時代にある人類の兵器を自在に使い、その威力は「人類が使う場合より数倍のものになる」というスキルで、自然の因果応報のサイクル（本来はゆるやかな、数百年かけておこなわれるもの）を瞬間的に行使したもの。
元ビースト幼体のスキルに相応しく、理論上、「その時代の人類では太刀打ちできない」事を示している。
とはいえ所詮は人類にマウントをとるためのスキルなので、サーヴァントやモンスター相手ではそこまで絶対性のあるスキルではない。
ゲロがでそうなほど強力な対人特攻を獲得する。

NFFスペシャル：A

女神変生（銃）とも言える、変化スキルの最高位。銃の女神・コヤンスカヤ・ウェポンに変身する。
キアラ、水着タマモとも似て非なる女神変生。とんでもないバスター効果アップを、アナタに。

宝具

霊裳重光・79式擲禍大社（イズトゥーラ・セブンドライブ）

ランク C　種別 対界宝具　レンジ 1~9999　対象 一都市

イズトゥーラ・セブンドライブ。
漢字の読みは『れいしょうじゅうこう・ななじゅうきゅうしきてきかたいしゃ』。
NFF傘下の企業・タマモ重工が誇る優秀兵器、NF-79式制圧戦術車両を召喚し、敵を殲滅する。
NF-79式は車両でもあり、同時にコヤンスカヤを奉る社でもある。
放たれる膨大なミサイルは「擲果満車」の故事に倣ってのもの、と本人は語っている。
畏れ多くも大社と名を持ってはいるものの、これはコヤンスカヤ本人の神徳を示すためではなく、神徳を損なう、あるいは神聖なる者の敵対者である事を示している。
時間と資源さえあればより強大な大社を作る事も可能。
「来年のスタッフ人件費さえ考えなければ、エイリアンの軍団さえ吹っ飛ばして見せますわ♡」
と本人は語るが、眉唾である。

人物

一人称 私（わたくし）／こちら　**二人称** 貴方／そちら／○○さん　**三人称** あの方／その方／皆様

○ 性格（霊基第1~2）

「自由奔放な野生」をポリシーとし、華麗に、そして妖艶に人間を手玉に取る魅惑の美女。
強いものとは友人（同盟）になり、
弱いものはいたぶることを趣味とするが、なんのことはない「弱肉強食」という獣の性が前に出ているだけ。
妖艶な美女ではあるが、色恋沙汰はあくまで武器の一つ。
賢く、大局を見据えて行動するオトナの女である。

人間の行いすべてを汚らしい、と評するが、汚いから嫌いというワケでもない。汚いからこそ楽しいものもある。そう娯楽、遊戯、経営である。

「人類の皆さまを掃討するだけ、であれば他の方にもできるでしょう？
　私は愛玩の悪から生まれたもの。
　そう簡単に"罪の清算"をしてお帰りいただくほど
　恨みは浅くありませんので♡」

このように、何事でも愉しむ性格なため、人類への攻撃もまわりくどいものになる。
色々と人類を分からせる方法を考えたが、最終的に
「愛玩していた側に管理されて退化していく事がもっとも屈辱的かつ倒錯的では？」
と至り、人類を支配するに相応しい「兵器の女神」として進化する道をチョイスした。

野生に生きる者としてのプライドが高いため、
「相手が誰であれ、もらった利益は必ず利益で返す」
「約束は必ず守る」という律儀さがある。
1.5部の間、人間社会で企業経営コンサルタントとして活動し、成功していたのはこの性格によるものだろう。

○ 性格（霊基第3）

基本人格は変わらないが、「神様」として完全に覚醒した事で、オリジナルの玉藻の前に言動、ノリが近くなっている。
つまり明るい。そして可愛い。

○ 設定

ビーストⅣ幼体が消滅したおり、二つに分かれたコヤンスカヤの片方。
光のコヤンスカヤ。
「異星の神」の使徒を名乗っていた頃より少しだけ人理を尊重し、人間に甘い方。
結婚願望のない玉藻の前……いやそれはもう玉藻の前ではないのでは？　という疑念はおいておく……であり、支配者、神霊（自然霊）としての側面が強い。

ビーストとは「人類が発展する際に生み出される業」によって生まれる悪であり、ビーストⅣ候補であったコヤンスカヤもそのひとつ。
こちらのコヤンスカヤは『人類に迫害されたもの・人類が迫害に使ったもの』のうち、『迫害に使ったもの』……即ち、

『人類が作り出した殺傷道具』を網羅する神霊となった。
人類が作り出したすべての兵器を使う権利があり、また、この性能を極限まで発揮する権能を持つ。
霊基第3になると、玉藻の前を形成する文化をリスペクトし、兵器大神（いくさうつわのおおみかみ）を自称する。

光属性になっているとはいえ、
人間嫌いなのは変わらない。
『人類掃討』まではいかないまでも、『そろそろ図に乗った人類を分からせるか』といったスタンス。

『動物たちの痛み』が集合した復讐者であり、警告者。
自然界の報復機構が擬神化したものではあるが、玉藻の前を原形にしたためか、
「それはそれとして自分の人生も楽しみますね☆」
というエンジョイ力が強い。
光属性になっているとはいえ、人間嫌いなのは変わらない。
『人類掃討』まではいかないまでも『そろそろ図に乗った人類を分からせるか』といったスタンス。

また、光と闇のコヤンスカヤは性質が真逆のシンメトリーな在り方だが、どちらも共通している事がある。
どれほど人類の敵対者であり結婚願望がなかったりしても、玉藻の前が持つ「奉仕体質」だけは無くならない。

ちなみに、狐（フォックス）ではなく兎（バニー）である。

○ 契約者への態度

表面的な欲望を叶えてあげながら、本質的な希望（将来の夢、理想の自分等）を甘く踏みにじる・・・というスタンス。
このコヤンスカヤと契約した人間は、その日から成功者であり毎日が楽しいものになるが、最終的には何もかも奪われ、絶望し、やる気をなくしてダメ人間になる。
しかし。甘やかされすぎて理想の自分になれなかった……気がついたら機会を失っていた……と気がついて絶望していくマスターの落ち込み具合を見る事自体に生き甲斐を感じてしまったコヤンスカヤは、またその生き甲斐を味わうため、マスターを元の状態に立ち直らせるために奔走する。

かくして挫折→奮起→挫折→奮起という無限ループが始まるのであった。
最終的にどちらが得をしてどちらが損をするのかは、そのマスターの人間力にかかっている。

○ マスターへの態度

カルデアのマスターも復讐対象だが、それはそれとして助けられた恩は忘れない。
動物は相手がなんであれ信条を変えないものだからだ。
カルデア（人類）に協力するのではなく、カルデアのマスターに協力するサーヴァント。
カルデアのマスターが死ねば、あっさりと人類の敵に戻るか消滅する。

○ 台詞例

「人理の危機とみるや単独で異聞帯に出現、自慢のオートバイで密林を駆け抜け、ひと味違う銃弾のスペシャルサービスでオセロトルを一掃した謎の美女
そう。この私（わたくし）、タマモヴィッチ・コヤンスカヤのお仕事です♡」

「そんな……私の紅ちゃんが……
紅ちゃんが……
あんな姿になるなんてあんまりです――！
もうツングースカに帰りますぅ――――！」
「みなさま、どうぞごらんください。
このたくましい砲塔、重厚なボディ、浴びせるようなミサイルの雨。
お分かりになりましたね？
アナタたちなど、私の敵ではないことが！」
「いいでしょう、拝謁を許可します。
深山幽谷、驚天動地。
大山鳴動、天神地祇。
これぞ霊裳、天揺らす。
烏兎の鳴き声、八百万の祝詞なり！」

○ 余談

光のコヤンスカヤは人間嫌いではあるが、人類すべてが嫌い、というワケでもない。
コ「私だって人間すべてが嫌いなワケではありません。一人ぐらい例外はいます」
主「マジ!?　どんなヤツ!?」
コ「ヒュー・ヘフナー様です」
主「……誰？」
みたいな。

ヒュー・ヘフナーは雑誌プレイボーイ創始者。
性の開放を謳った男。アメリカで初めてグラビア雑誌を作った男。
その時代のすべての娯楽の頂点に立ち、栄華を極めた男。
バニーガールを発明した男。
人類最初に『衣服』に著作権をとった男。
やりたい放題の独身貴族でありながら人種差別や多くの偏見と闘った男。
人間の雄としての強さと醜さ、欲深さと罪深さ、潔さと邪さ、をこれでもかと混ぜ合わせた人間。
コヤンスカヤは経営者として、ちょっとだけ尊敬している。
（ちなみに最終再臨のバニーガール姿は、プレイボーイが好きだからか、それとも本性が兎だからなのかは不明である）

そんなヒュー・ヘフナーが唯一はたせなかった事業がカジノリゾート。
ロンドンのプレイボーイカジノの成功を踏まえ、ラスベガスに負けないリゾート地の完成にあと一歩まで届いたが、10年前のスキャンダルを理由に最後の最後で政府から賭博権許可証の発行をひっくり返され、『人類最高の娯楽都市』の夢は儚く消えた。ヘフナー最大にして痛恨の失敗でもあった。
彼女はヘフナーの代わりにその野望を実現するため、NFFサービスをはじめたといっても過言ではない。
お金を集めるのは最終的にラスベガスに負けないカジノシティを作るため。
その気になればコヤンスカヤ自身の魔力でリゾート地を作れるが、それでは意味がない。人間社会の集金システムで作るからこそ意味がある、と彼女は信じている。

○ 通常武器

人間が作った兵器で人間を殺す、のがテーマなので、あえて重火器を多用する。ピストル、ライフル、ランチャー、航空支援、となんでもござれ。

○ 因縁キャラ

玉藻の前

ビースト幼体であった頃に参考にした『自然神霊、動物モデル』。
ビースト幼体であった頃は玉藻の前の暗黒面を模倣し、またリスペクトしていた。それは光と闇に分かれてからも変わってはいない。
玉藻の前を母、姉、と思っている……どころではなく、「いつか成り代わって私がその神座に着きましょう♡」とまで思っている。
その大胆さと計算高さ、まるっきり玉藻の前である。

闇のコヤンスカヤ

獣であるコヤンスカヤから分かれた、人間博愛属性を持つ獣使い。
『もうひとりの自分』というよりは姉妹のような感覚らしい。
光はスパイ、NFFサービスの理念をまるっと引き継いだが、
闇は人間のマネジメントと興行事業に熱を入れている。

太公望

「ツングースカにおいて太公望さんにマジギレしたのは『他の女性と自分を比べた事』であって、『妲己じゃないんだ、ちぇっ』という態度に対してではありませんわ」
とのこと。
とはいえ、光のコヤンスカヤは闇ほど太公望にはキレていないようだ。

紅閻魔

コヤンスカヤにとって永遠のアイドル。信仰対象にして保護対象。
「愛玩の獣が愛玩趣味に陥るとはまさに人類悪極まったでちね」
と紅女将からは痛烈な指摘をうけ、ぎゃあああ、とダメージを受けながらも喜んでいる。もうダメだこのバニー。

ラスプーチン

『異星の神の使徒』のふりをして活動していた頃からのビジネスパートナー。
他の『異星の使徒』たちはからかいの対象でありいずれ敵対する対象であったが、ラスプーチンのみ、わずかだがリスペクトするものがあったようだ。
『善悪区別なく、生まれ出るものを祝福する』というラスプーチンの依代に宿る信念は、獣にとって腐すことのできないものだったからだろう。
それはそれとして似たもの同士すぎて仲が悪い。

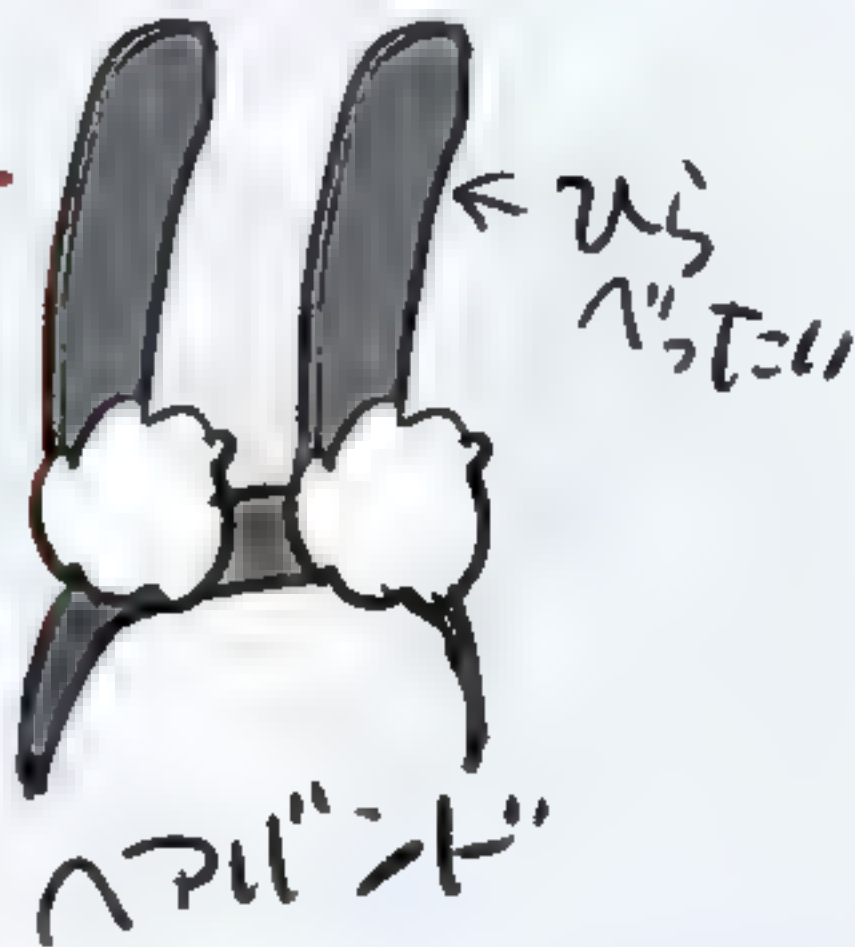
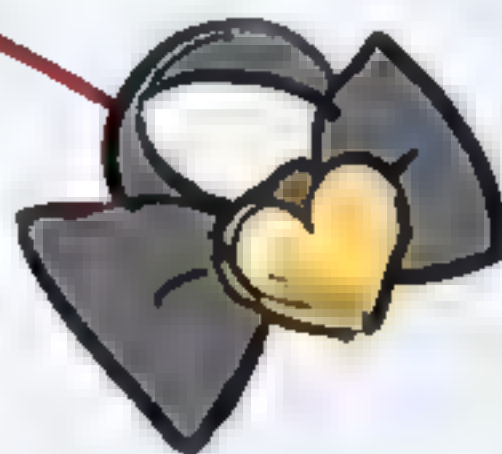
メリュジーヌ

妖精國で受けた傷は今でも忘れてはいない。
あれがなければビーストとして成長していたのであり、
あれがあったから、いまこうして光と闇に分かれる事ができたのだから。

■■■■

「虫のように小さな願い。
彼女の最期の言葉だけが、私(わたくし)を敗北させたのです。
聡明で、冷酷で、花のようで、ほどよく邪悪。
この先なにがあろうと、あれほどのビジネスパートナーとは出会えないでしょう。
――――は？　いえ、ちょっと待ってくださいます？　いまとてもいいセリフで締めましたわよね、私(わたくし)？」

第一段階

差分

キツネ部分も
色うすく
正面
サイドテール
透けてま.
エナメル
色少し差アリ
エナメル

背面
透けてま.

第二段階

コート無し

正面
←ひらべったい
ヘアバンド
蝶ネクタイに
ハートのロケット
がついてます。
中には何か
入ってるんでしょうたぶん
うさぎポンポン
カフス

背面
うしろ
Tバックで
白タイツ

コートデザイン
しっぽで
もちあげ
切れ目
切れ目

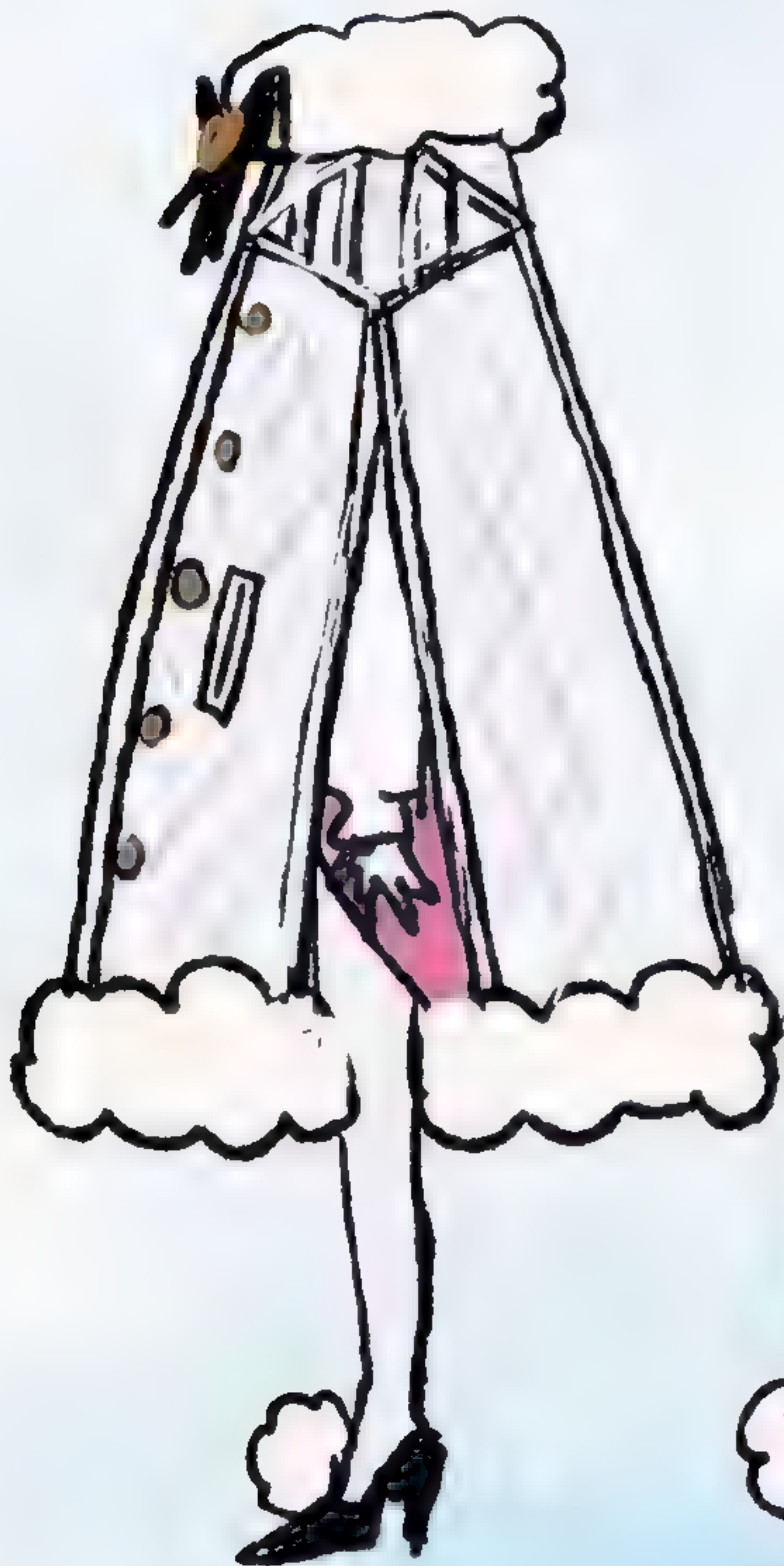
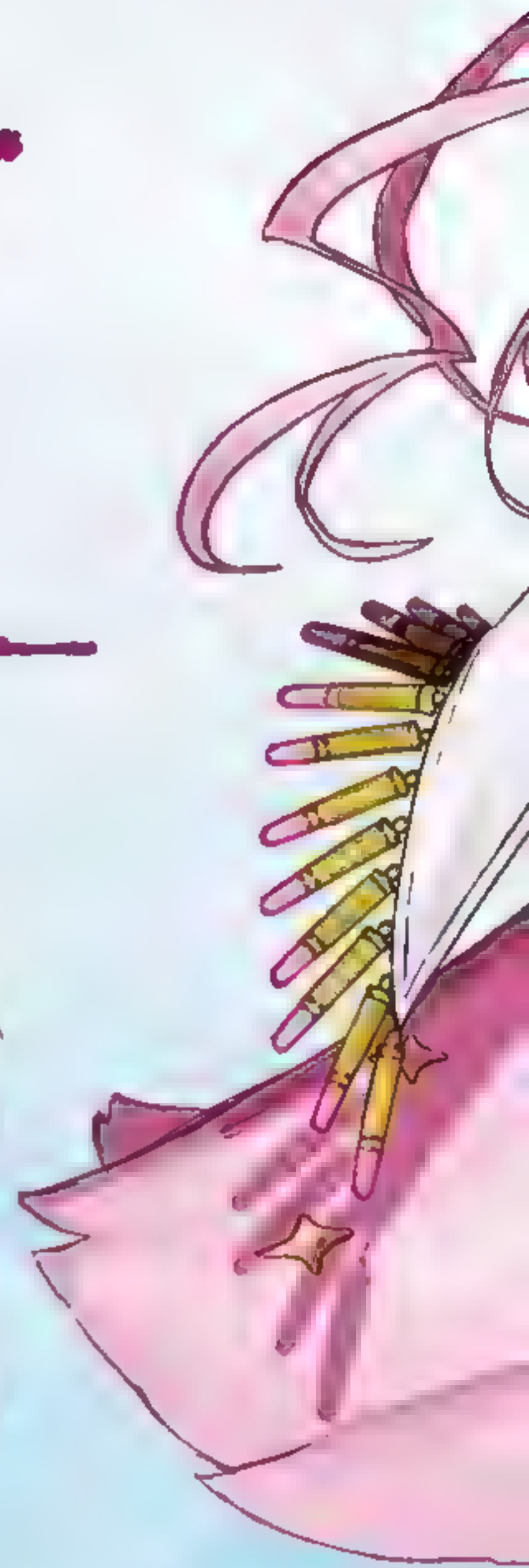
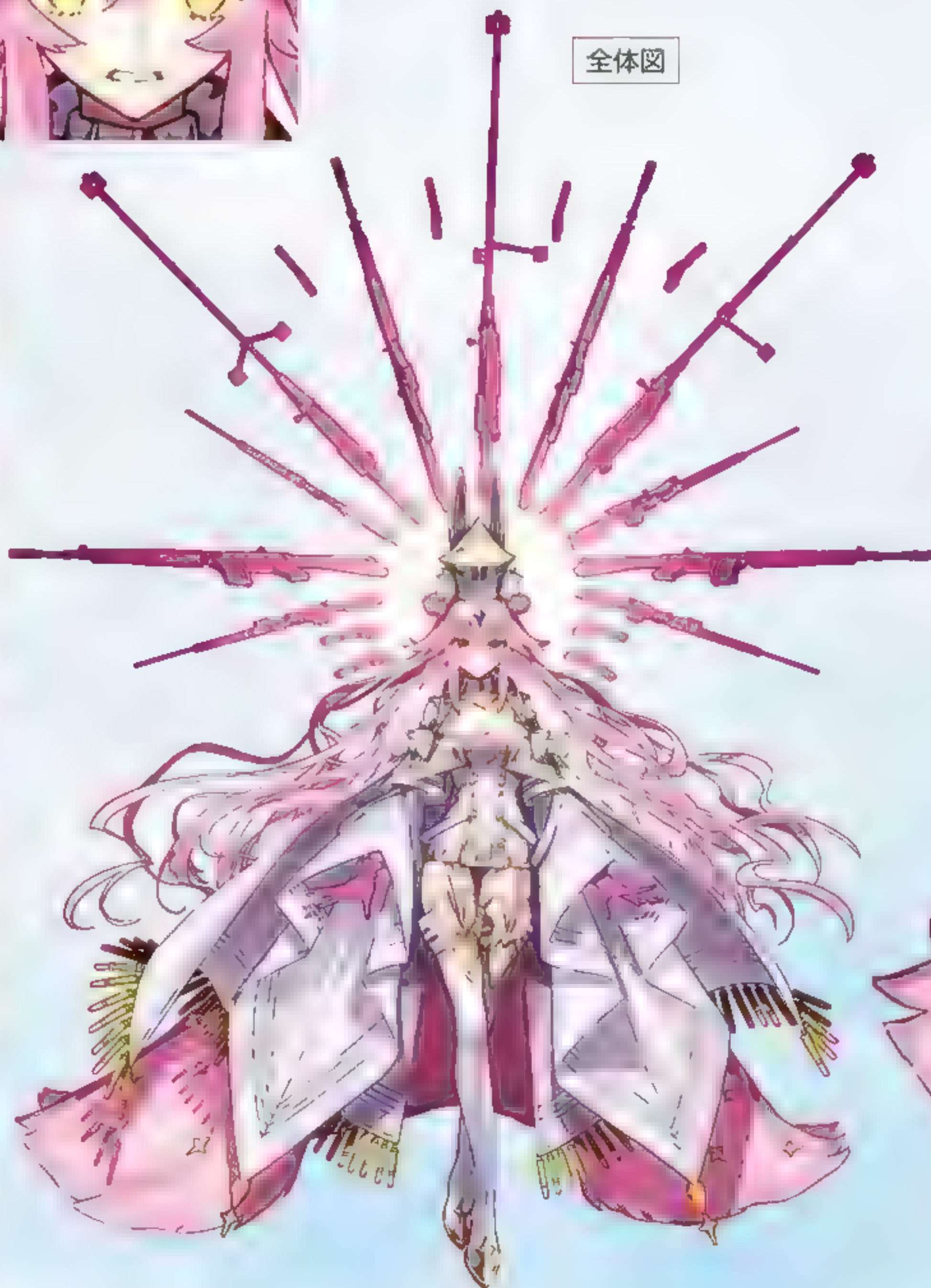
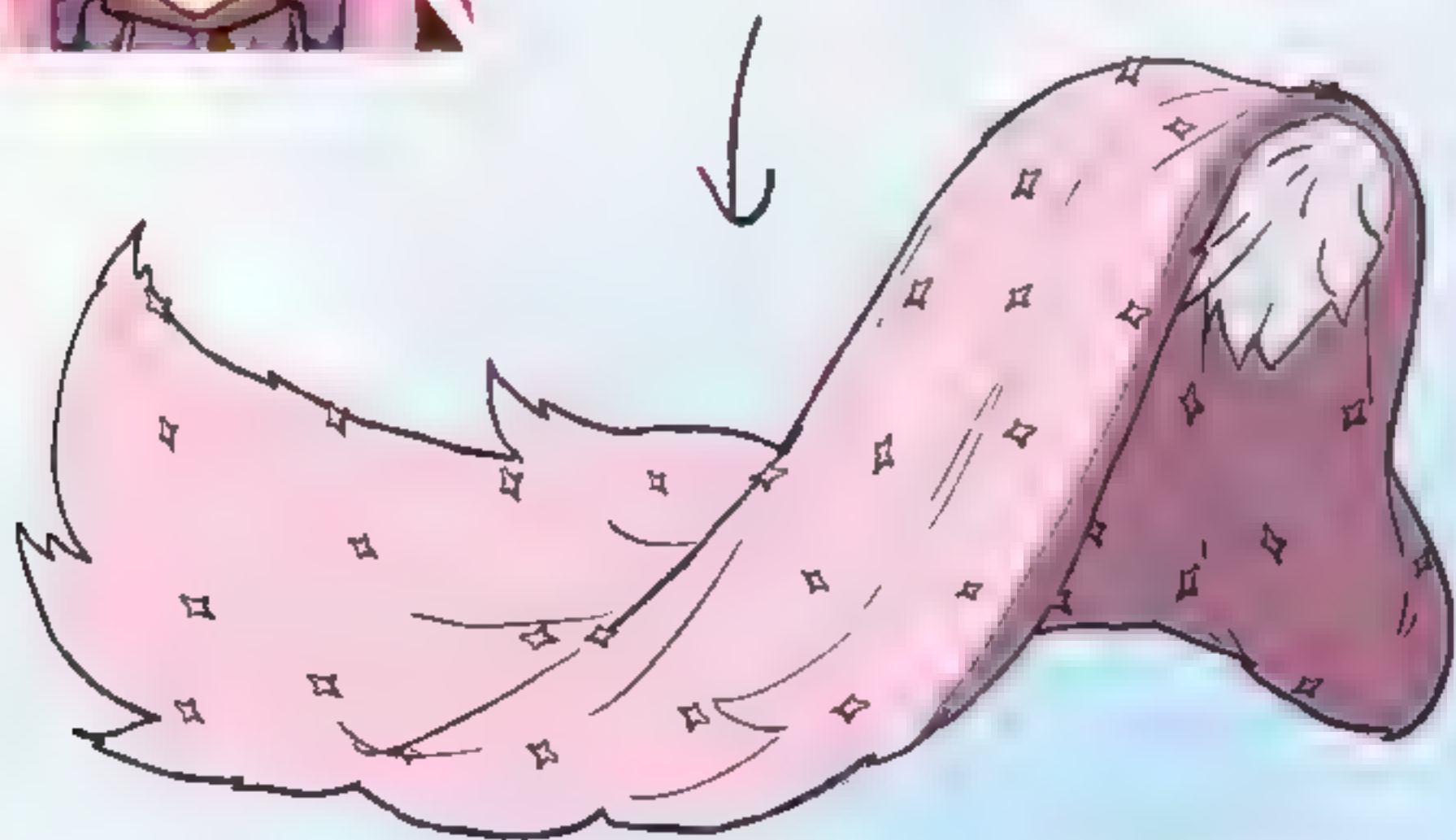
横
うしろ.

第三段階

全体図

ヨコ
正面

対戦車ライフル
ライフル
後光
ハンドガン
スナイパーライフル
めちゃでか尾

背面1
尾

Comment from Illustrator

光と闇にわかれよる!!!!　最初にお伺いしたときびっくりしたけどどちらもボリュームたっぷりに描けてとても楽しかったです。光コヤンは基本ボンテージ衣装の第一の次に、近代兵器のハイエロファント、兵器の法王のイメージで第三衣装を先にデザインしました。鏡の光背！　でけえしっぽがかわいい！　ぱっとした絵になったんじゃないかと思います。第二のバニーガールは雪ウサギちゃんです。ちょっとトリックスター的な印象も込めて盛りました。（ワダアルコ）

クラススキル

騎乗：C

動物は怖くて乗れないハベトロットだが、持ち物である「飛行型万能糸巻き機」は自在に操る事ができる。

道具作成：B

手先が器用なハベトロットは道具作りも得意である。
魔術礼装などは作れないが、ハベトロットが仕上げた洋服は神秘を帯びる事があり、それが礼装として使われる事もある。

妖精眼：C

現実を妖精フィルタで見る事で、時間がちょっとゆっくりになる。
相手のクリティカルヒット防止に役立てよう。

妖精騎士：B

「ひみつだけど、初代妖精騎士なんだわり」
とはいえまだ「着名（ギフト）」の魔術が考案される前のものなので、本当に名前だけ。
他の妖精騎士と戦ってもなんのペナルティもない。

保有スキル

幸運の糸紡ぎ：A

ハベトロットの紡ぐ糸は幸運を呼び、その糸で編んだ服を着た者はたちどころに健康になるという。
無病息災、健康第一のまじない。
単体に『弱体無効』を1ターン、『HP回復』、スター発生率アップ、を付加。
リチャージが短く、ほいほい味方にかけられる。

早縫の糸紡ぎ：B

裁縫仕事には急ぎの用件など日常茶飯事。花嫁の無茶な要求に応える為、ハベトロットは一日でドレスを仕上げる事もある。
自身のアーツ性能アップ、NP大量獲得(高速詠唱並)。ただしHPが大幅に減少する。突貫作業はほどほどにね！

花嫁の守護者：EX

どんな逆境、どんなトラブル、どんな意地悪が降りかかろうとも、花嫁をぜっっっったいに幸せにするのがハベトロットの妖精観。
味方の『女性』単体に『無敵』『ガッツ』『毎ターンHP回復』を付加し、『呪い』『火傷』『毒』を解除する。
……使用後、ハベトロットは消滅する。

宝具

きみに紡ぐ刻の車輪（スピンスター・ハベトロット）

ランク EX　種別 対軍宝具　レンジ 10~99　最大捕捉 30人

スピンスター・ハベトロット。
またの名をハベにゃん砲。
本来のハベトロットの宝具は『花嫁に贈る糸車(ブライダル・スピンホイール)』という花嫁を際立たせるドレスだが、諸事情あってこちらの『すごい大砲ですごい弾丸を撃つ』ものになっている。
ハベトロットが使う際、魔力炉心のかわりにフライホイールを用いて魔力を発生させ、ボタンをレールガン形式で打ち出す物理兵器となる。天寿の概念は付加されない。
(カルデアに召喚されたハベトロットは汎人類史のハベトロットであるため、なぜ自分がこの武器を魂の中心においているか、その理由を知らない)

人物

一人称 ボク／ハベにゃん　**二人称** キミ／人間／〇〇（名前呼び捨て）　**三人称** アイツ／オマエ
マスター呼称 マスター

○ 性格

内向的・能動的。
あまり自己主張はしないものの、やるべき事・やりたい事をパワフルに行う。
善人を好み、悪人を嫌う。
とはいえ、本人はあくまで中立なので善悪の区別はつけるものの、どちらが上でどちらが下か、は決めつけない。
ハベトロットは基本的に他人を憎まないためだ。
平和は『楽でいい』、
争いは『しんどいからよくない』。
といった価値観。
基本、楽しく裁縫仕事ができていればハッピーな妖精。

汎人類史のハベトロットであろうと、異聞帯のハベトロットであろうと、
その本質は変わらない。
これは、と思った女の子（幸せな花嫁になる権利がある、とハベトロットが感じたもの）を見つけると、とにかく世話を焼き、サポートする。
そういった女の子を、ハベトロットは『ボクの花嫁』と呼ぶ。花嫁を送り出したらまたすぐ次の花嫁を探すし、
ひとりの花嫁がいる時でもいい子を見つけたらそちらにも夢中になってしまうので、惚れっぽい性格だと言われている。

あまり口にしないが、献身の塊。自分の幸せより花嫁の幸せを大切にする、自己犠牲の妖精。

○ 妖精國ブリテンでのハベトロット

糸紡ぎの妖精として断章に登場。
救世主トネリコと共にブリテンの争いを収めた。
妖精暦400年にレイシフトしてきたマシュとの出会いによって運命が大きく変わった……否、運命を全力で乗り越えた妖精。
救世主トネリコと初代妖精騎士が表舞台から消えた後、ひとりブリテンを巡り、結婚式という文化を広め、多くの花嫁を送り出した。
暦が女王暦に変わる頃、北部のねじれ穴の中で自らを石にし、2017年の出会いの時まで眠り続け、
シェフィールドでなにくわぬ顔でマシュを助けた後、カルデアのマスターをオークニーまで案内し、自らの選択を受け入れた。

異聞帯ではトトロットという名だったが、マシュに汎人類史におけるハベトロットの伝承を教えてもらい、その在り方に憧れ、石の眠りから目覚めた後はハベトロットと名乗った。

◇

もともとは翅の氏族の暴れん坊で、トネリコとの一騎打ちに敗北、以後は仲間として同行した。
(本来は糸紡ぎの妖精であるはずが、異聞帯では人間の花嫁を送り出すコトができないため、その“在り方の差異”に苦しみ、その行き場のない感情がトトロットを暴れん坊にしていた)
以後、救世主トネリコと共に戦った初代妖精騎士トトロットとして活躍する。

また、断章においてマシュの盾には「マシュ」とチョークで書いてあったと語ったが、あれはハベトロットの仕業である。「見せてみて」と盾を預かった瞬間、早技で「マシュ」と書いたのだ。チョーク(寸法のチェックに使う)であったのがその証拠。

◇

ハベトロットが花嫁を「たからもの」と捉えているのは、自分が永遠に「オトナ」になれない妖精だから。
本当は自分が花嫁になりたいのだが、それが叶わないため、せめて自分が一目惚れするような、麗しい少女たちの未来を守ろうとしている。
代償行為、あるいは“いつかボ・・・ううん、わたしもそうなれたらいいだろうなー”という、輝かしい夢なのである。

台詞例

「花嫁、いいよねー！　ふわふわでぴかぴか、花みたいにキレイで、鳥みたいに眩しいんだぜ？　好きにならない理由がないじゃん!」
「ザンネン、ハベにゃんはケンカ嫌いなんだわ」
「きみの推し花嫁は誰だい？　なんだよ～、隠してないで教えろよ～」
「まあ、しんどいけどやるしかねーのさ！　乙女だからね!」

○ **史上の実像・人物像**

スコットランドに伝わる、糸紡ぎの妖精。
綿の花、亜麻の繊維から糸を紡ぎ、布を織り、
洋服を作るとされる。
基本的には腰の曲がった老婆の姿をしており、
その体はとても小さく、人間の子供ほどの大きさ。
花嫁修業をする女性を助ける妖精でもあり、
結婚を前にあわただしい花嫁のため、代わりに
花嫁衣装を仕立ててくれる夢のブライダルフェアリー。
また、ハベトロットが織る服は不思議な力がこめられており、その服を着ればたちどころに病が消えたともいわれている。

○ **因縁キャラ（妖精暦400年のトトロット）**

トネリコ

「昔のボクは癇癪持ちでさ。会話もあんまりできなくて、気持ちだけまわりにぶつけてたんだわ。
そんなボク相手に、真剣に向き合ってくれて、一緒に世界を回ろうと言ってくれたのがトネリコさ。杖の一撃、ほんっと痛かったけど今ではいい思い出さ！
……うん。だからこそ、トネリコには幸せになってほしかったな」

マシュ

「ボクの一番の理由。生きる目的、その切っ掛けと、ゴールをくれた女の子。この先、どんな事になってもたっくさん練習して、経験して、星をまぶしたような花嫁衣装を、ありがとうの言葉と一緒にマシュに贈りたいな」

○ **因縁キャラ（ハベトロット）**

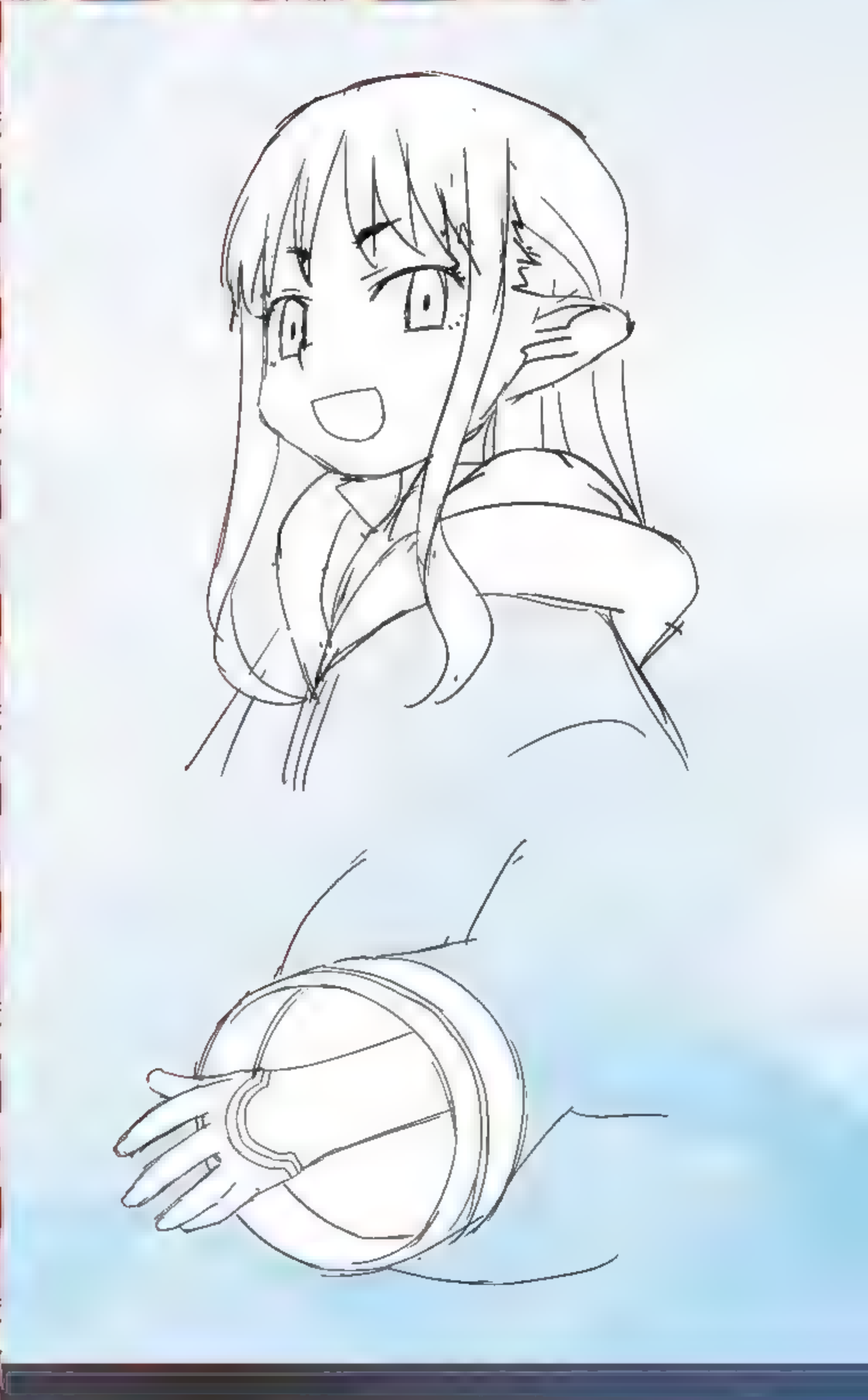
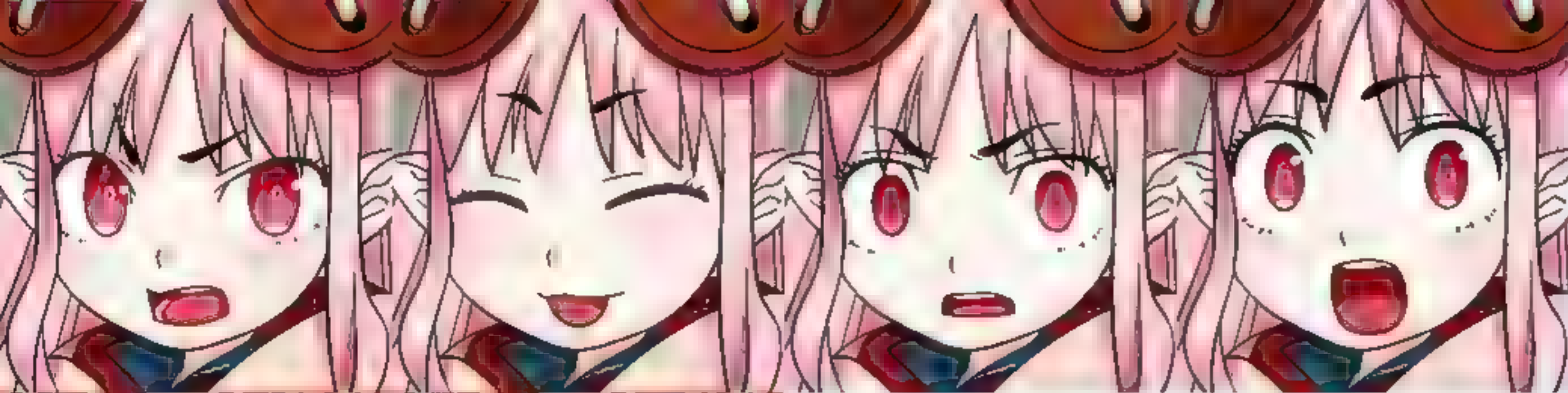
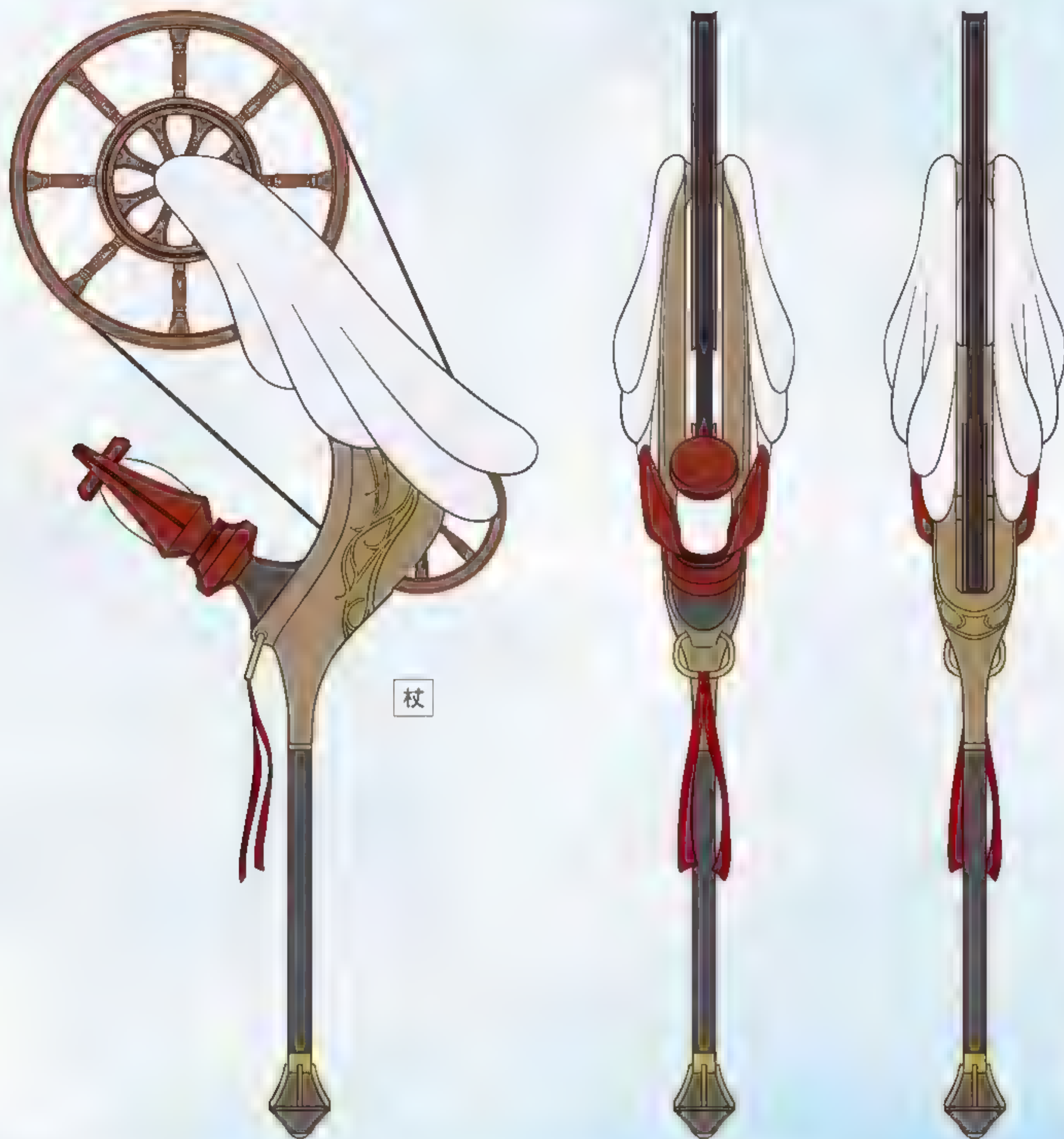
ミス・クレーン

「カルデアに召喚されて良かった事、ベスト3のうちの一つ！
クレーンの知識、めっちゃ最先端で勉強になるんだよねー。
本人も超がつくほどの服飾プロだしさー。
でも、ホントはもったいないって思ってるんだ。クレーン、とっても綺麗だろ？　クレーン自身をモデルにして、霊衣、作ってみたいなあ……」

アルトリア・キャスター
「星の内海の妖精だよね？　なんであんなお転婆なのさ？」
オベロン
「妖精のボクでさえ「あ、こいつ妖精だわ」と思う、妖精の中の妖精なんだわ。カッコイイところも、嘘つきなところも含めてね」
赤兎馬
「アジアのケルピー？　だよね？　面白いよなー、自分のこと人間だと思ってるんだぜ!?　でもなんだろ……赤兎馬と話してると、なんかちょっとだけ、切なくなるんだよね」
ブリトマート
「うそ、ブリトマート妖精になってるー!?　魔王を倒した功績で英霊として妖精にクラスチェンジ？　うっわ、マジで勇者じゃん！
そのドレス、赤も白もどっちも最上級のものだ。それもグロリアーナからの贈り物……え、お母様から譲ってもらった？　2代目？　……ちょっと待って。キミの経歴、情報量多過ぎなんだわ！」
マシュ
「いま、イチオシのお嫁さん！　なぜかボク、ブラックバレルの守護妖精になってるけど、そんなの関係なくマシュには沢山の衣装を作ってあげたいんだ。もちろん、その隣で腕を組むであろう君にもね！」
モルガン
「みんなは怖いって言うんだけど、モルガンって上品で淑やかで気の利くヤツだぜ？　ボクは好き。だってモルガンの笑顔、すっごく可憐だから！　……まあ、怒ると一気に部屋の温度が氷点下になるから、おっかないのは分かるけどね？」

シナリオメモ（6章クリア後にお読みください）
妖精國ブリテンにおける巡礼の旅において、ハベトロットが乗っていた糸巻き車（スピニング・ホイール）の中身は『壊れたブラックバレル』だった。
（ハベトロットはブラックバレルを隠すため、糸巻き機の中に収納していた）
妖精國に踏み込んだ事で停止し、無理な使用によって破損してしまったブラックバレル。
シェフィールド陥落の際、マシュは深層意識にある「戦いの忌避感」からブラックバレルを放棄してしまうが、それを見ていたハベトロットは敵であるベリルの目を盗み、マシュにも自分が持っている事を隠して旅を続ける道を選んだ。

表向きはハベトロットの好奇心と欲張りさからの行為にしか見えないが、実のところ、妖精であるハベトロットにとって最新の機械であるブラックバレルは持っているだけで毒になる。
それを最後まで大切に保管していたのは、ひとえに『マシュにはいつかこれが必要になる』と直感していたから。
ハベトロットは大切な友人であるマシュの未来に贈るため、自らの霊基を削りながら、人知れずブラックバレルを護り続けたのである。

正面
背面

Comment from Illustrator

糸紡ぎの妖精ハベトロットということで、服装や装備品に糸車要素を意匠に落とし込むのに苦労しました。作中では裁縫や服作りの妖精として描かれているのを見て、「あっ…そこまで拡大解釈してよかったのか…」と自分の頭の固さをちょっと反省。ちなみにあの乗り物は、寿司…ではなく金魚がモチーフになっています。それに特に理由があるわけじゃないのですが、小さくて可愛いものが合うかなと。ハベにゃんのことを気に入ってもらえると嬉しいです。（ヒライユキオ）

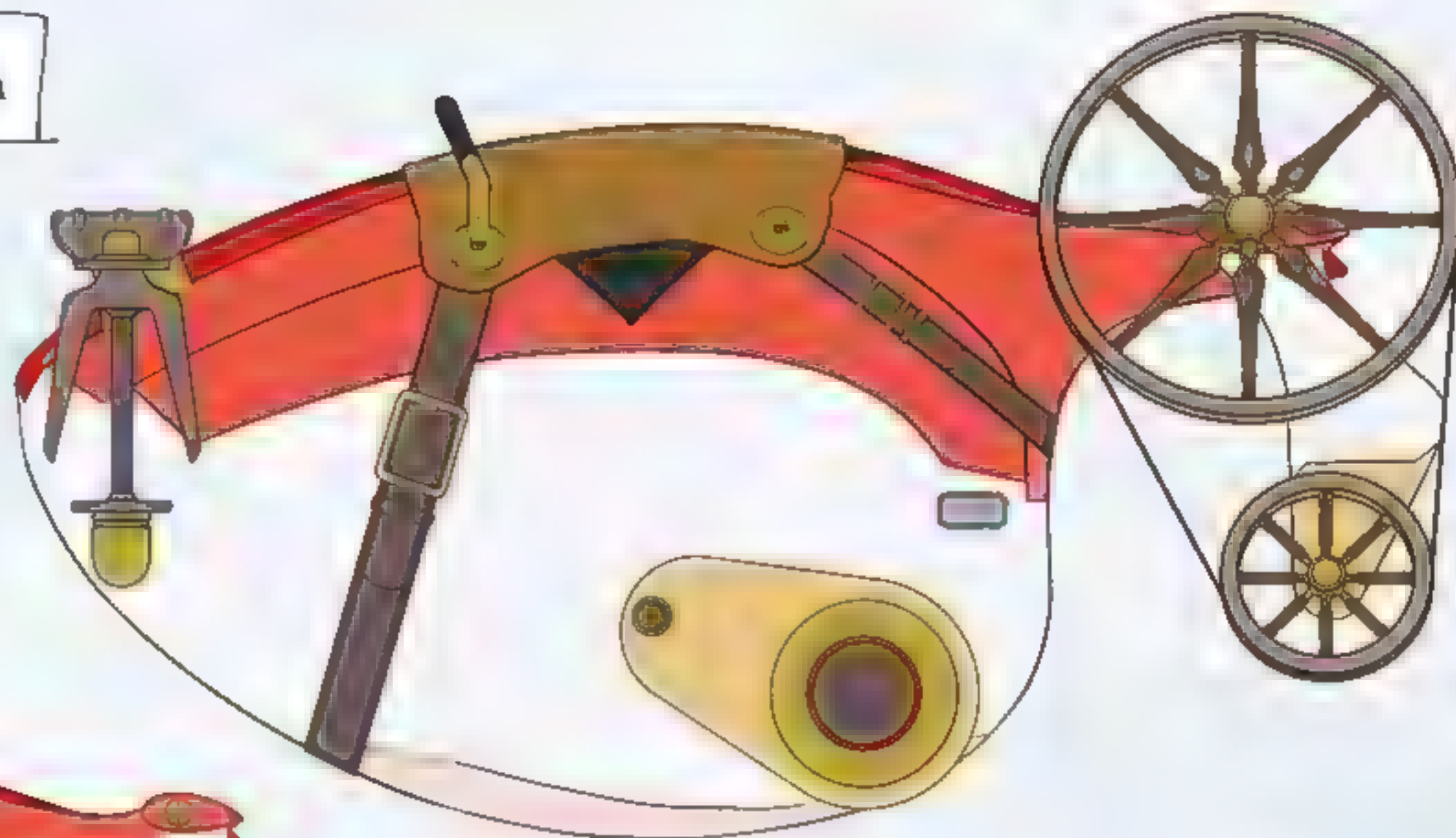
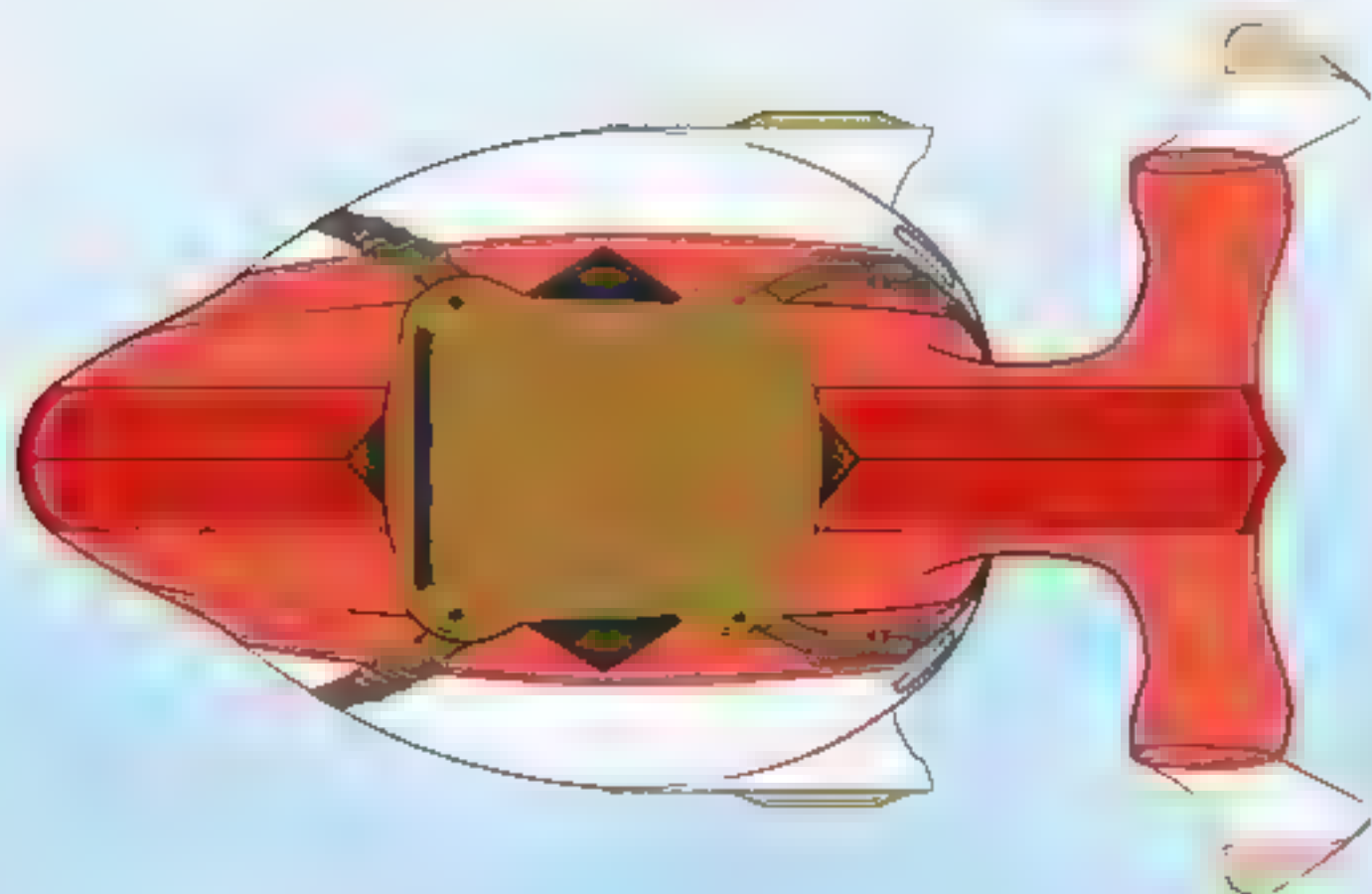
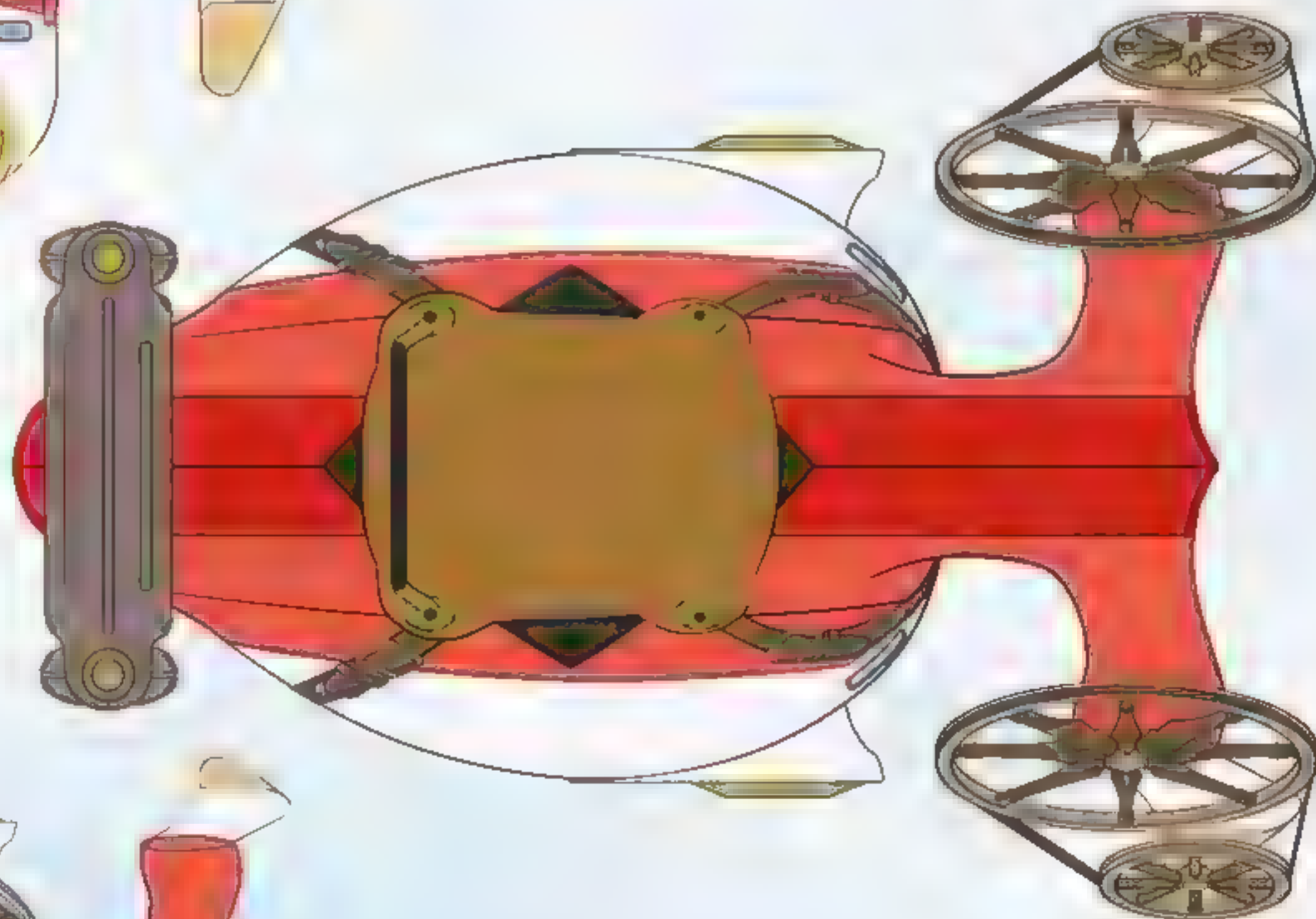
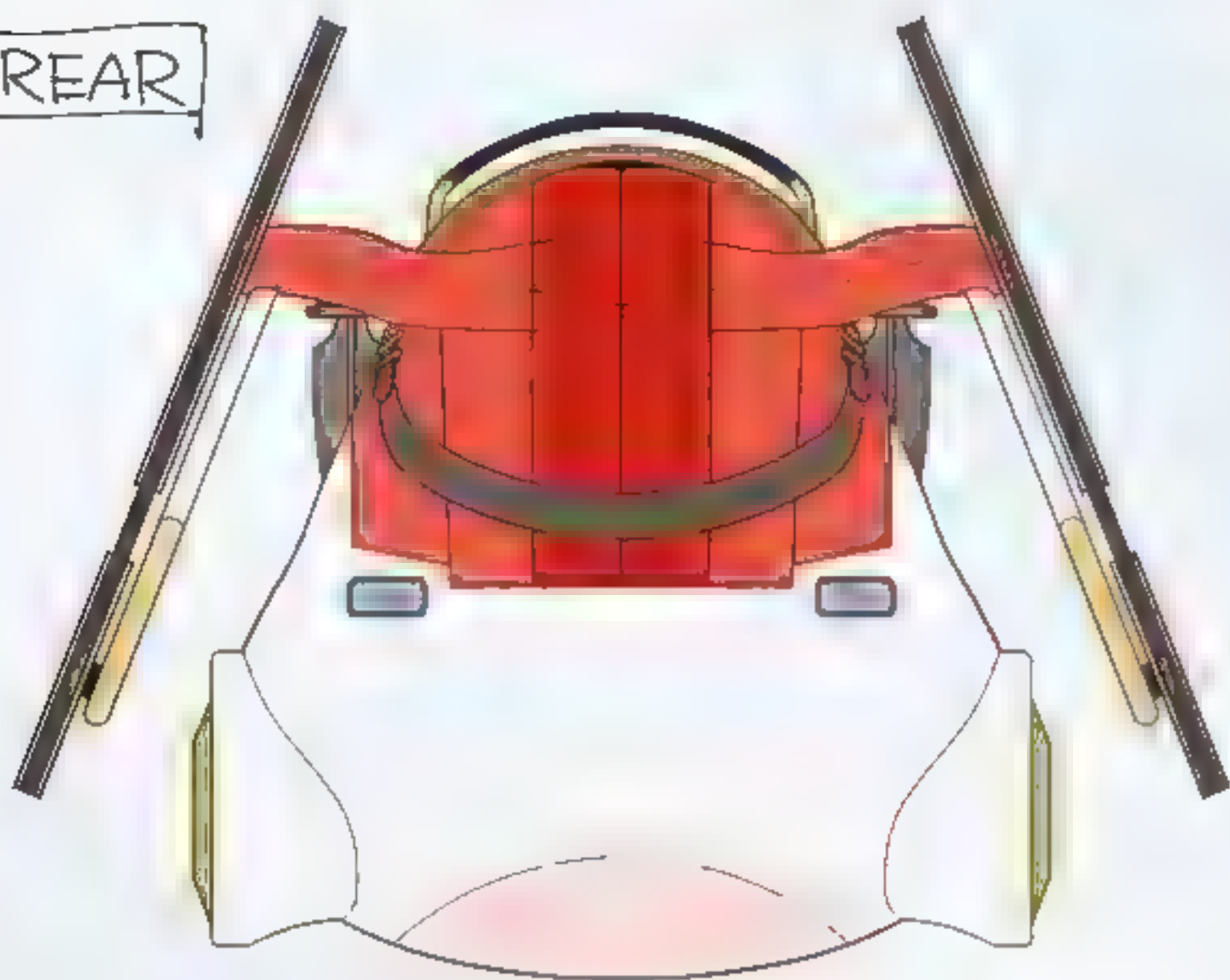
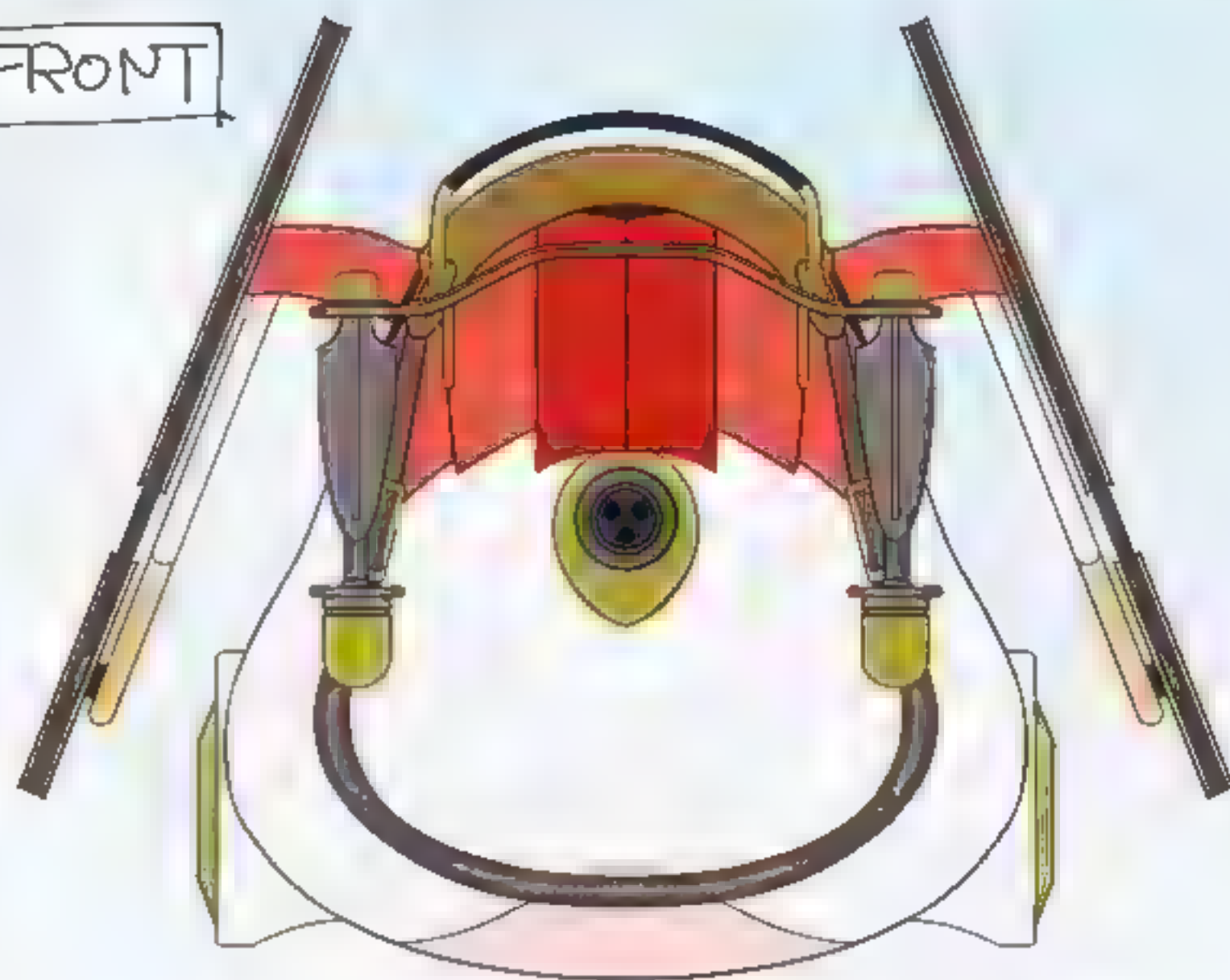
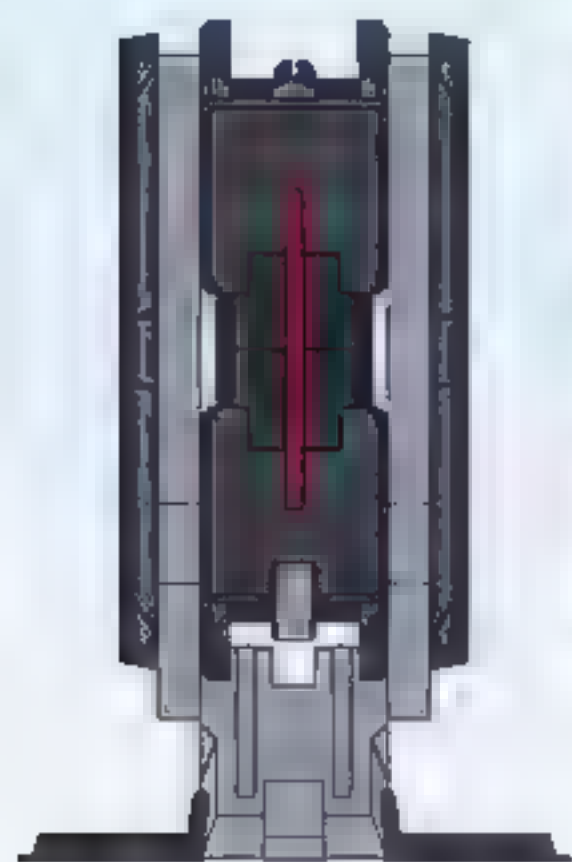
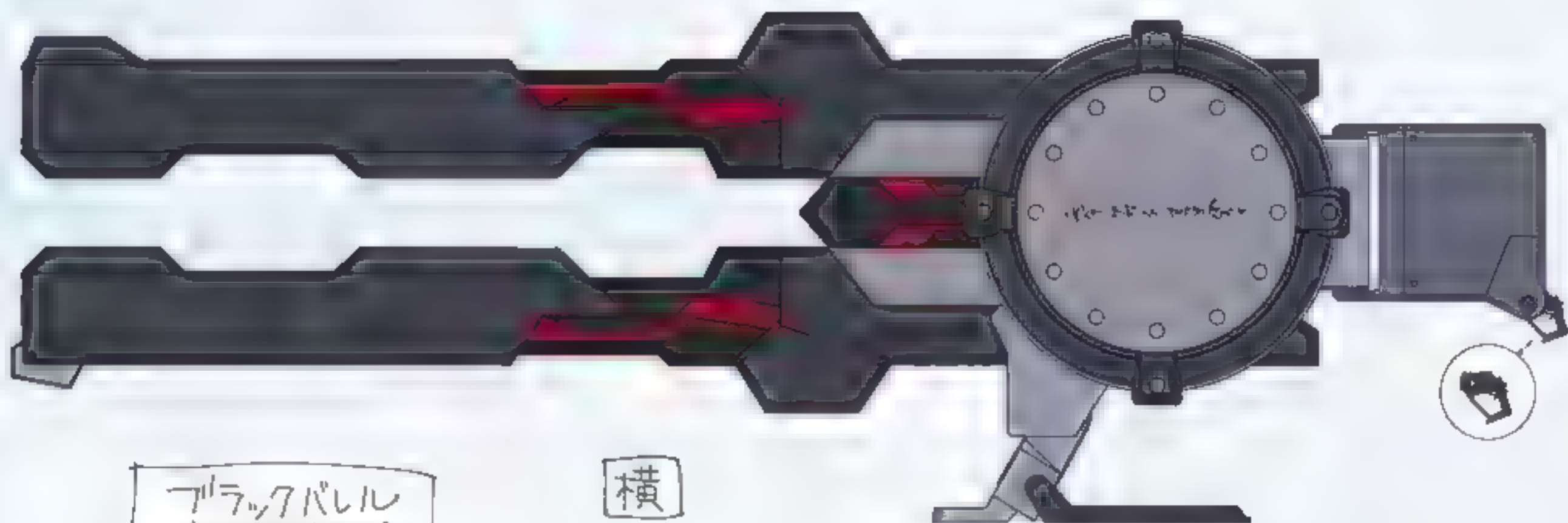
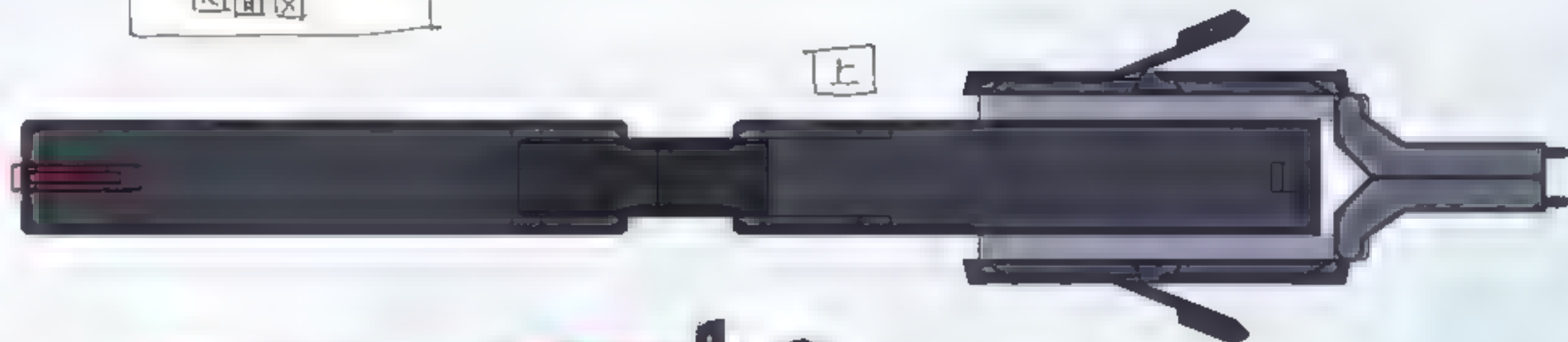
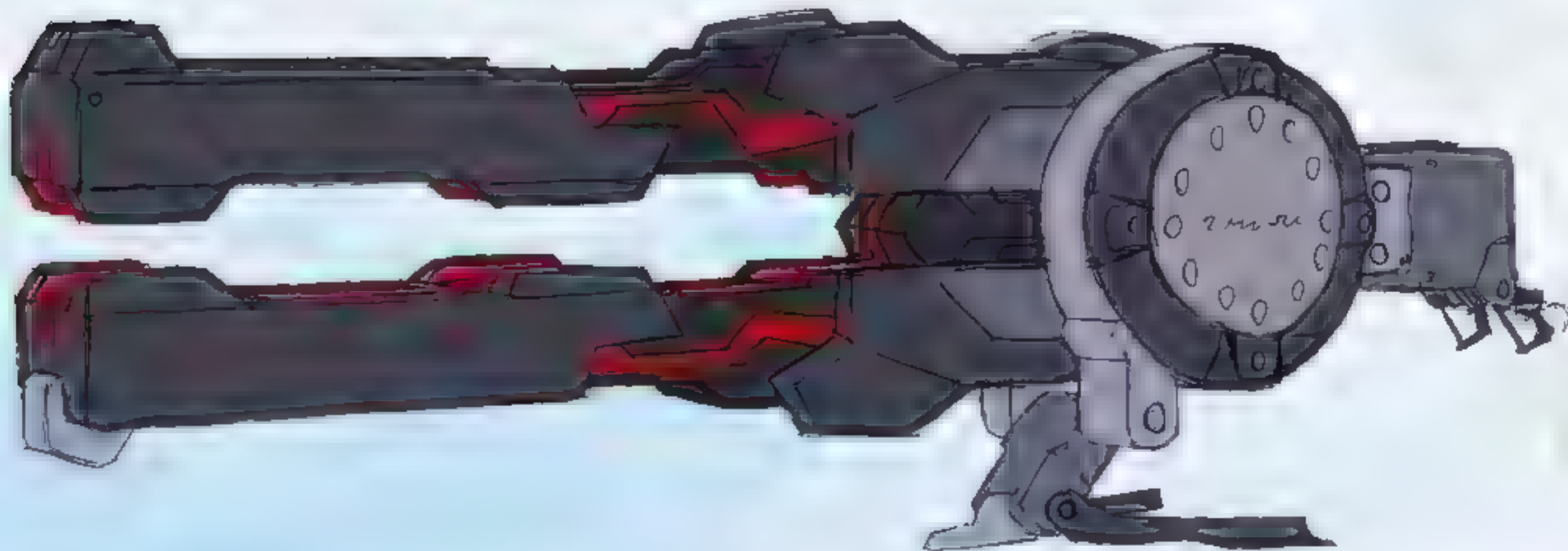
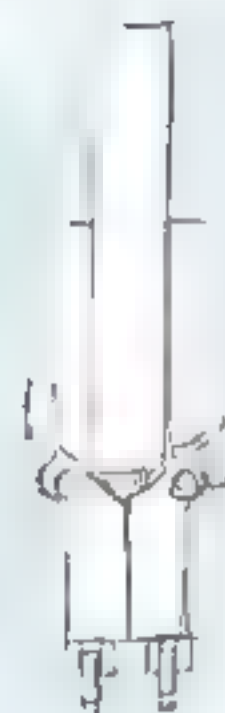
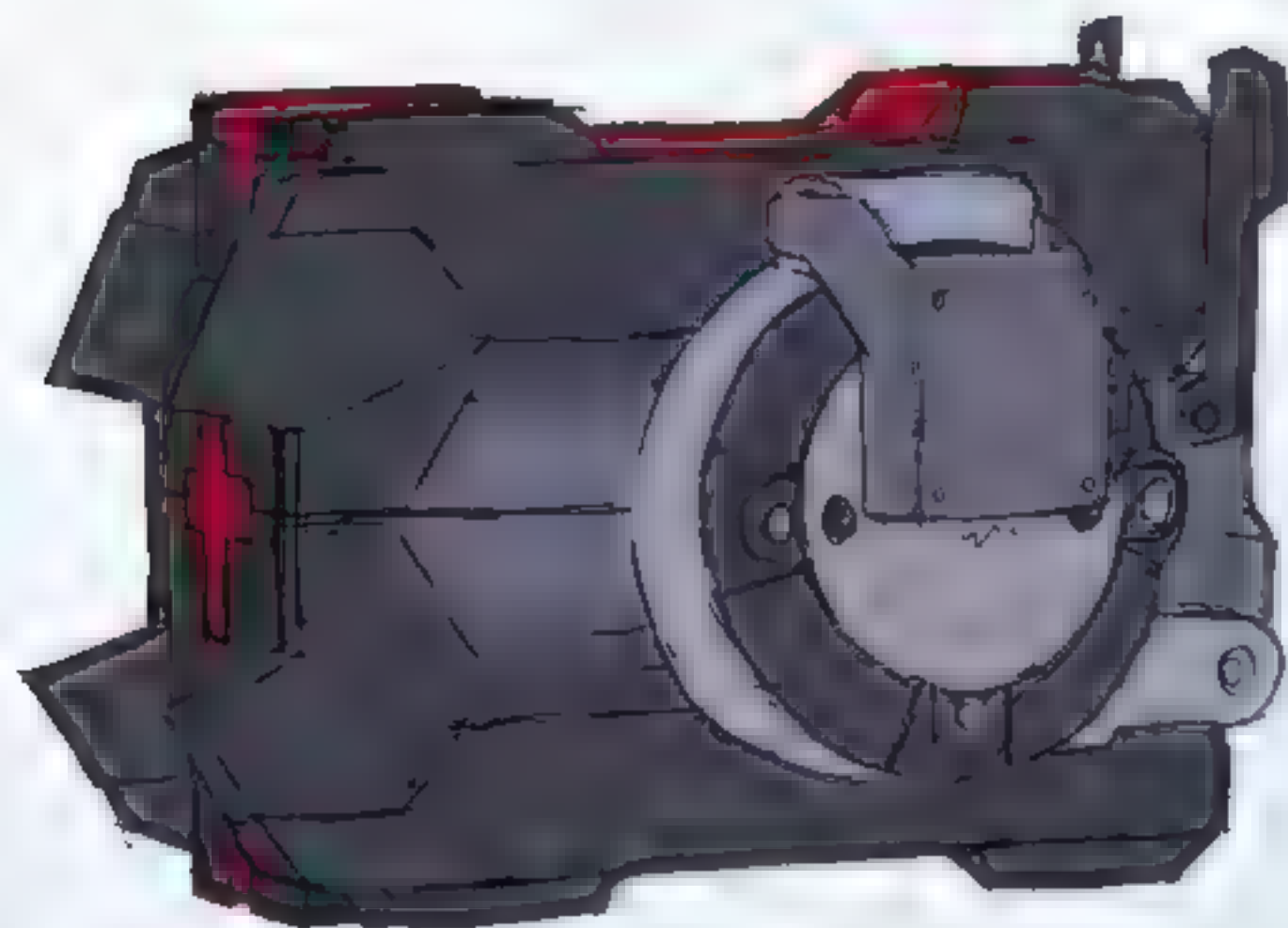
正面
側面

背面
肌
目
髪
服帽子
ソデのステッチ
ヒモ

ハベトロット装備
SIDE
TOP

REAR
FRONT

ブラックバレル
(ハベトロットver)
四面図
前
横
上

後ろ

妖精王オベロン

クラス セイバー。あるいはライダー、あるいはキャスター。あるいは、 **真名** 冬の王子、あるいはロビン・グッドフェロー
性別 男性 **出典** ゲルマン民間伝承、中世ヨーロッパ文学 **地域** ブリテン島
属性 混沌・悪 **身長** 人間時 174cm／妖精時 17cm **体重** 人間時 56kg／妖精時 6kg

筋力 D **耐久** D **敏捷** A+ **魔力** A **幸運** EX **宝具** E→EX

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：羽海野チカ
CV：豊永利行

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

陣地作成：E−

魔術師として自分の工房・陣地を作る能力。
かつては『妖精の森』の王であったが、時代と共にその領土は失われ、物語の上を放浪するだけの存在となってしまった。
そのため、陣地作成スキルは最低ランクのものとなっている。
逆説的に、"今では名前だけの王"であるオベロンを示すスキル。
オベロン本人はそれを秘しており、極力、陣地作成能力が低いコトを明らかにしようとしない。

道具作成：A+

道具を作る能力。
妖精妃ティターニアにすら呪いをかける「三色菫の露」など、心を惑わす道具に関しては最高位の職人となる。

騎乗：A

イギリス妖精史において、妖精は移動時に虫に乗って移動する、とされる。
オベロン本人は王であるため、移動はあくまで優雅に自らの翅で行うが、人目がないところではスズメガ(時速130km)に乗り、あらゆる土地に駆けつけ、人々の心を先導する。

神性：-

オベロンの妃であるティターニアは様々な妖精や女神(マヴ、ディアナ、ティターン)の複合体として創作された妖精であるため神性を持っているが、オベロン自身は混じりけのない「妖精の王」であるため、神性は獲得していない。

妖精眼：-

ヒトが持つ魔眼ではなく、妖精が生まれつき持つ「世界を切り替える」視界。
あらゆる嘘を見抜き、真実を映すこの眼は、オベロンに知性体が持つ悪意・短所・性質を明確に見せつけている。

保有スキル

夜のとばり：EX
夜の訪れとともに、自軍パーティーに多大な成功体験、現実逃避による戦意向上をもたらす。マーリンの『夢幻のカリスマ』とほぼ同じもの。

朝のひばり：EX
朝の始まりと共に、精神高揚、自己評価の増大をもたらす。
いっときの強制ドーピング。対象ひとりのNPを急速に増加させやる気（クリティカルスター）を大量に獲得させるが、その後は急速な疲れと共にNPを失ってしまう。ご利用は計画的に……。

夢のおわり：EX
末期の夢。対象一体にかける強化スキル。かけられたサーヴァントは他に類を見ない能力向上を得られるが、そのターンの終わりに、すべての効果を失って永眠する。

――夢が喪われた者は、
　　もう二度と、現実に目覚める力は無く。

（永眠……ガッツなどの蘇生効果も無効。生け贄のようにパーティーから離脱するのではなく、「一枠を潰してしまうお荷物」としてパーティーに残り続ける。最悪のバッドステータス）

宝具

彼方にかざす夢の噺（ライ・ライム・グッドフェロー）

ランク E　種別 対人宝具　レンジ 5~40　最大捕捉 7人

ライ・ライム・グッドフェロー。
オベロンが騙（かた）る、ありもしない楽園の数え歌。
背中の翅を大きく広げ、鱗粉をまき散らして対象の肉体（霊基）を強制的に夢の世界の精神体に変化させ、現実世界での実行力を停止させる、固有結界と似て非なる大魔術。（ネロの黄金劇場と同じ）
この夢に落ちたものは無敵になる代わりに、現実世界への干渉が不可能となる。

人物

一人称 僕　**二人称** 君／○○（名前呼び捨て）（ティターニアには「きみ」）　**三人称** 彼／彼女／あいつ
マスター呼称 ○○（名前呼び捨て）／マスター

容姿
優しい碧眼、銀の髪、白い肌をしたやや痩せ型の美男子。
童話に出てくる妖精の王子そのもの。
妖精なので背中から昆虫の翅（はね）が生えているが、翅の種類は霊基が進むごとに変化する。
（はじめは妖精王らしく『平和』『暖かさ』『愛らしさ』を誇示する翅、
霊基が進むと本性が現れ攻撃的な翅になっていく）

○ 性格
童話に出てくるような完璧な王子。光のイケメン。
とにかくズルいイケメン。物語の主人公。
大人のスマイルをするくせに少年らしい仕草が残っていたり、少年らしい夢想家のクセに大人としての権力、実行力を持っている。なんだそれふざけんな。

教養はあるがそれを鼻にかけるコトはなく、
高い理想はあるが人々に強制するコトはなく、
弱者ではあるが暴力には従わず、
妖精史上最高のイケ王子だが、妻をめとるコトはない。

ようは妖精界みんなのアイドル。
文系サークルの部長なのに体育系サークルの陽キャリーダー。みたいな。

温和だが能動的、心優しい平和主義者と自称する。
「僕は幸福な状態が好きだ。虫には綺麗な水が必要なように、妖精はそうでないと生きていけないからね」
「だから、ガラじゃないけど率先してまわりを良くしているのさ。だって、その方がハッピーだろ？」
「なに、結局は自分が幸せになる為なんだ。貸し借りとか、そういう商人っぽいコトは気にしないでくれ。その方が付き合いが長くなる（ニコリ）」

思慮深い性格のため、計画の作成・実行には慎重を期するが、仕掛けるタイミングは決して逃さない。強気の攻撃性（見ようによっては野蛮な）をもって状況を制圧する。

「自分がどんなヤツかなんて、まるっと説明できるヤツはそうはいない」
「道具みたいに取り扱い説明書とかあれば別だけど、まあ、僕たちは生きものだし。生物っていうものは生まれつきファジーだから」
「でもまあ、誰だって一つぐらいは“これが自分のいいところだ”って思えるところがあるだろ？　口にするのは恥ずかしいけど」
「その例で言うなら、たぶん僕は、臆病者ではないと思うよ？」
（臆病者ではない＝勇気がある、ではない。オベロンには「恐れ」がないのである）

○ マスターへの態度

妖精國での旅において、カルデアとマスターを助け、導いた、汎人類史側唯一の助っ人。
マスターには兄のように、友人のように、時には厳しい教師のように接し、苦境の続くマスターの心をケアし続けた。

サーヴァントとして召喚されたオベロン(プレイヤーユニット)は基本的な部分は隠しながら、マスターをサポートする保護者として振る舞う。
性能的にもキャラクター的にもマーリンの仲間であり、ライバルとなる。

○ 台詞例

「聞いたコトはないかな、妖精王オベロン。
それが僕の名前だ。ふふ、カッコイイだろう?」
「話し合いで済むならぜひそうしよう! だって武器も兵站(へいたん)も要らないんだ、安く済むしてっとり早い! なによりみんなの本音が聞ける! 楽しいなぁ、僕は好きだなぁ!」
「敵は倒すものではなくぶつけ合わせるものだ。いちいちみんなの命を危険にさらしたくはないだろう?」
「ああ。現実ではありえないものも、空想なら不可能じゃない。
そして、ヒトは常に空想を実現させてきた。
夢のような未来は、そのうち夢じゃなくなるのさ☆」
『探し物というと?』
「星の話だよ。
手の届かない、星の話だ」
『ここには存在しないものだって言ったのに?』
「存在しないから探さないのかい?
それは逆だよ、君。
無いからこそ探すんだ。
ありもしないものだから、求めずにはいられない。
僕にとって僕の妃(ティターニア)はそういうものだ。
空に輝くあの星と同じものだ。
地上であがく僕らには、決して手に入らないものかもね」

○ 史上の実像・人物像

シェイクスピアの戯曲『夏の夜の夢』に登場する妖精の王。
妃であるティターニアの新しい小姓を巡って彼女と仲違いを起こし、その報復として「目覚めた時に目の前にいたものを好きになる」薬を使って小姓を自分のものにしようとした。
偉大な力を持つ、と描写されるものの、その人物像は身勝手で大人げない。
シェイクスピアの創作であるティターニアと違い、オベロンにはさらに原典が存在する。15世紀の作品『ボルトーのヒュオン』ではあらゆる願いを叶える魔法の使い手、妖精の森を統べる王として描かれた。

オーベロン、とも発音する。
もともとはゲルマン系の民間伝承の存在で、その名前に力があったのか、在り方が使いやすかったのか、様々な国の伝説に顔をだしている。
『ニーベルンゲンの歌』では小人の妖精王として、
フランスのロマンス『ユオン・ド・ボルドー』では自然の化身として背丈3フィートの妖精になって登場。
こういった様々な伝承から、演劇においてオベロンは「Fairy king」と呼ばれる事が多くなり、それを決定的にしたのがシェイクスピアの『夏の夜の夢』と思われる。

○『FateGO』における人物像

第2部第6章、『妖精円卓領域アヴァロン・ル・フェ』で登場。
人間を家畜・玩具として支配するモルガンを筆頭とする妖精騎士たちとは違う、自然とともに生きる原理主義の妖精氏族たちを束ねる王子。
廃都ロンディニウムに集まった人間たちの協力者でもある。

汎人類史の英霊として、カルデアの到来より一足先にブリテンに召喚されたサーヴァントだと自己紹介し、迫害されている人間と妖精たちのために戦っていた。
しかしオベロンひとりの力では目的は達成できるはずもなく、強力にして最後の役者である主人公の登場を心待ちにしていた。

序盤から終盤にかけて三つの勢力間を自由に飛び回り、それぞれの勢力を争わせてプレイヤーたちを勝利に導き、ブリテン世界を救おうとする頼れる味方。

妖精國のはずれ(ウェールズ)にある『秋の森』。
「力のない虫系の妖精」
「知性が低く無邪気な分、人間社会を模倣している妖精國の妖精たちの輪に入れなかった小妖精(フェアリー)」たちの森で、オベロンは彼らに慕われてしまったため、汎人類史側の英霊でありながら妖精國の弱い妖精たちを守るために王座についた。

○ 秋の森の妖精たち

妖精國の辺境には迫害されて流れてきた妖精たちが集落を作る。
領主であるファウル・ウェーザーが消滅した事で森全体に「消失」の神秘がかかってしまった『名なしの森』や、
草木がいつも枯れている『秋の森』といったものがある。
オベロンは『秋の森』の妖精王となったが、もともと『秋の森』には弱い妖精たちを統括する女王がいた。

その名をブランカ。『秋の森』に棲んでいた古妖精。
呪いによって今の姿に変えられた氏族の姫とも、
汎人類史から流れてきた妖精とも言われたが、その真実を知る者はいない。
生まれながらに言葉を持たない代わりに、秋の森の淀みに穢されない（人間のように流言、噂に毒されない）、純白の蛾の妖精。

ブランカは秋の森の妖精たちに「死なないよう生きる」だけの加護を与えていたが、極力、妖精たちの輪に入る事はなく、つねに高い木の枝に身を置き、森の様子を眺めるのが日課だった。
彼女が枝から離れ、人前に出るようになったのはオベロンが『秋の森』に現れてからである。

○ 通常武器

基本的には素手だが、手をかざして超常現象を起こす……という事はあまりしない。
虫たちの死骸が集まってできる様々な武器を用い、わりとドロ臭い（地に膝をついたり、転がったり、相手に肉薄したり）白兵戦をメインとする。
ヒュッポリテの槍（といって形状は弓である）、
テーセウスの鎧（といって形状は槍である）、
ヘラクレスの腰布（といって形状は両手に持つ二本の短刀）
であったりする。

○ 因縁キャラ

アルトリア・キャスター
妖精國を救う「予言の子」である事を知っており、そのように接する。
カルデアのマスター
妖精國を終わらせるために現れた最後の役者と信じており、そのように接する。
ダ・ヴィンチ
幾度となく冷や汗をかかされた賢者。
ひとりきりになる時がなかったので何もできなかった。
ガレス
役割は充分にこなした。
ノクナレア
「予言の子」第2候補。モルガン打倒の目的が一致していた事もあり、関係は良好だった。
スプリガン、ウッドワス
倒すべき妖精氏族、その長たち。どちらも弱点は分かっている。
オーロラ
対処に困るので、対処しないのが得策。
パーシヴァル
高潔である騎士は勇ましく頼りになるが、それ故、中盤で退場するだろう。

第一段階

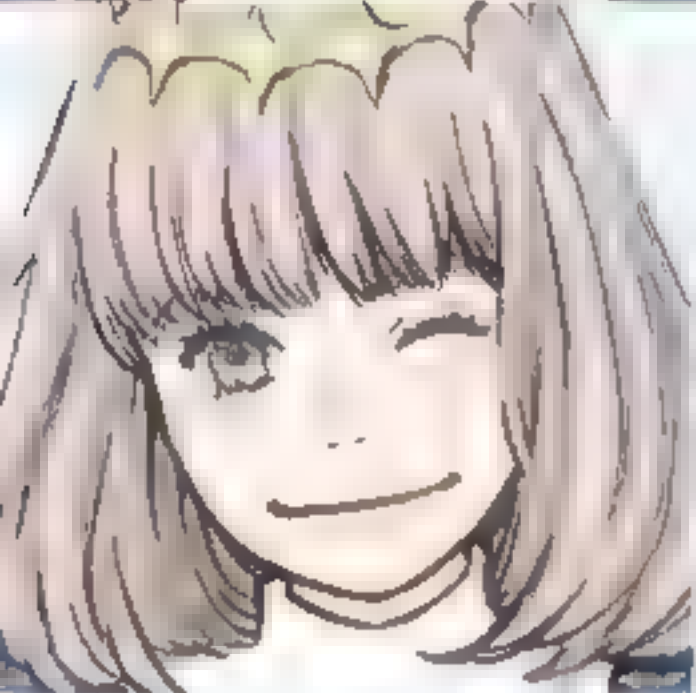
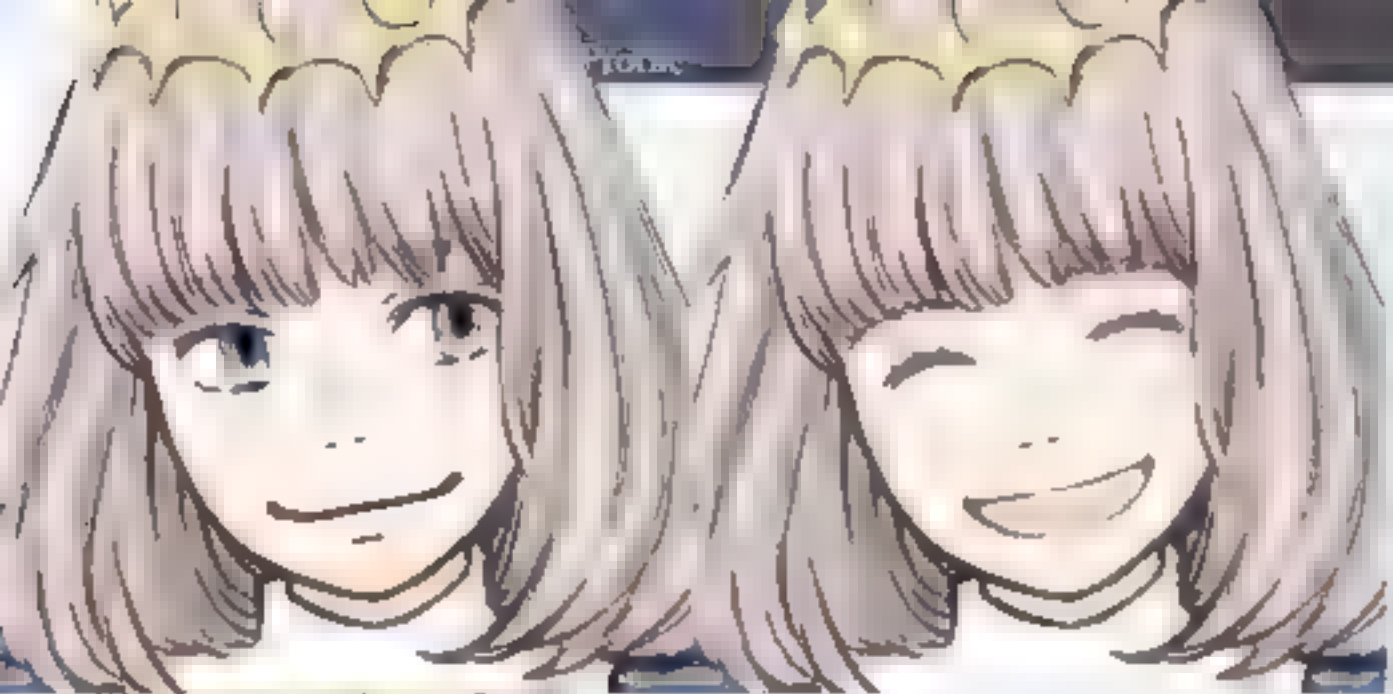
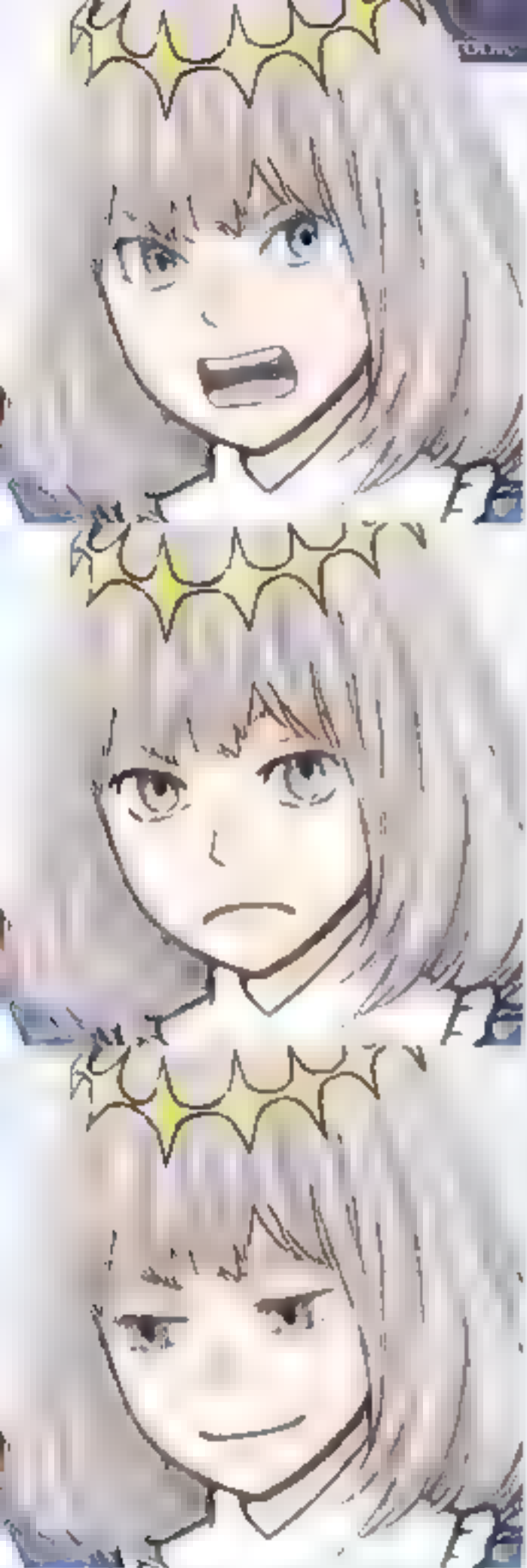
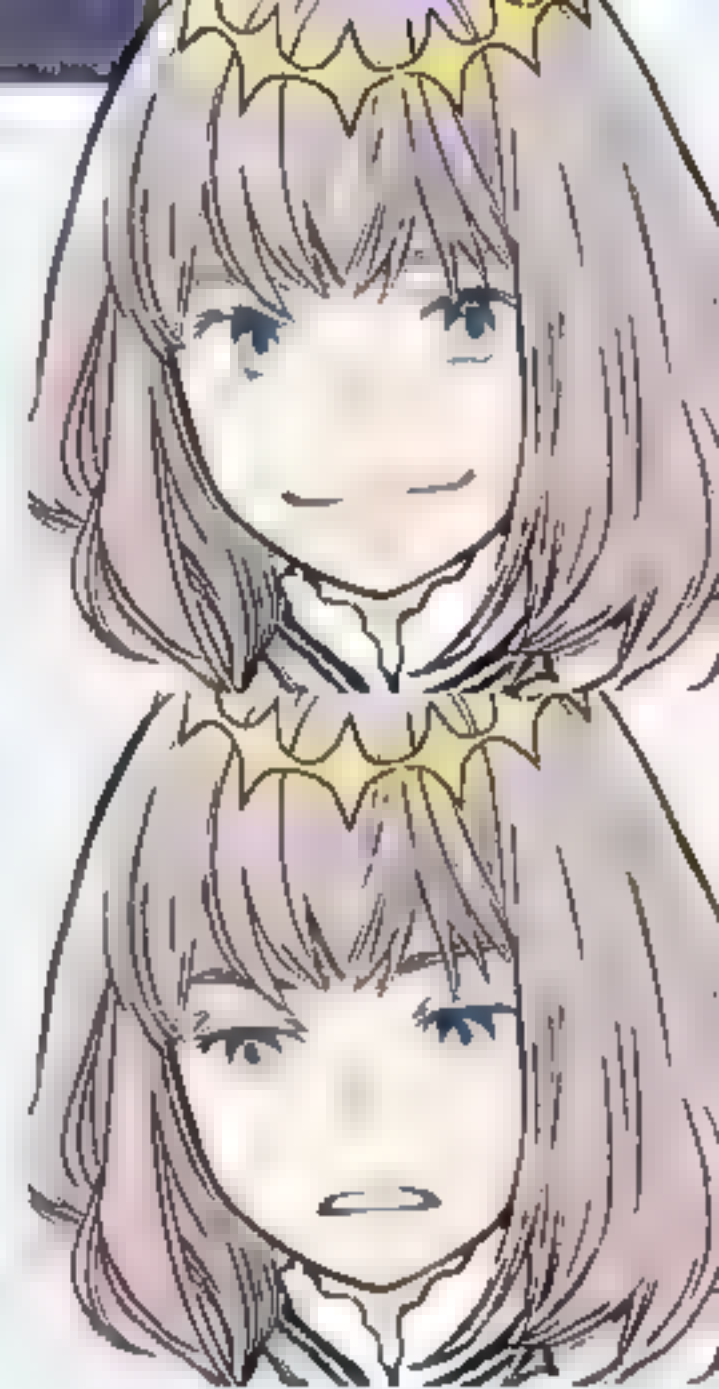
差分

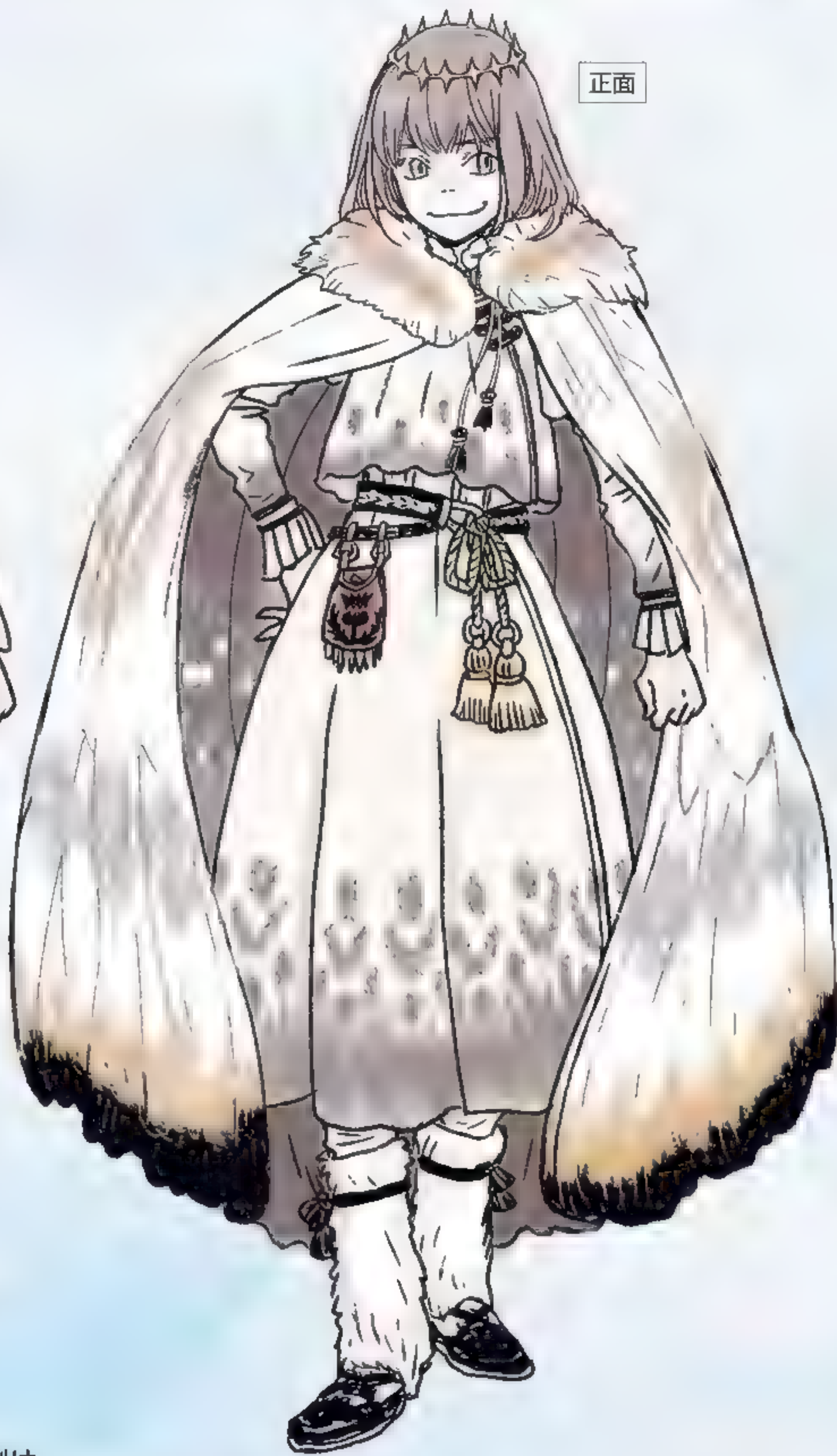
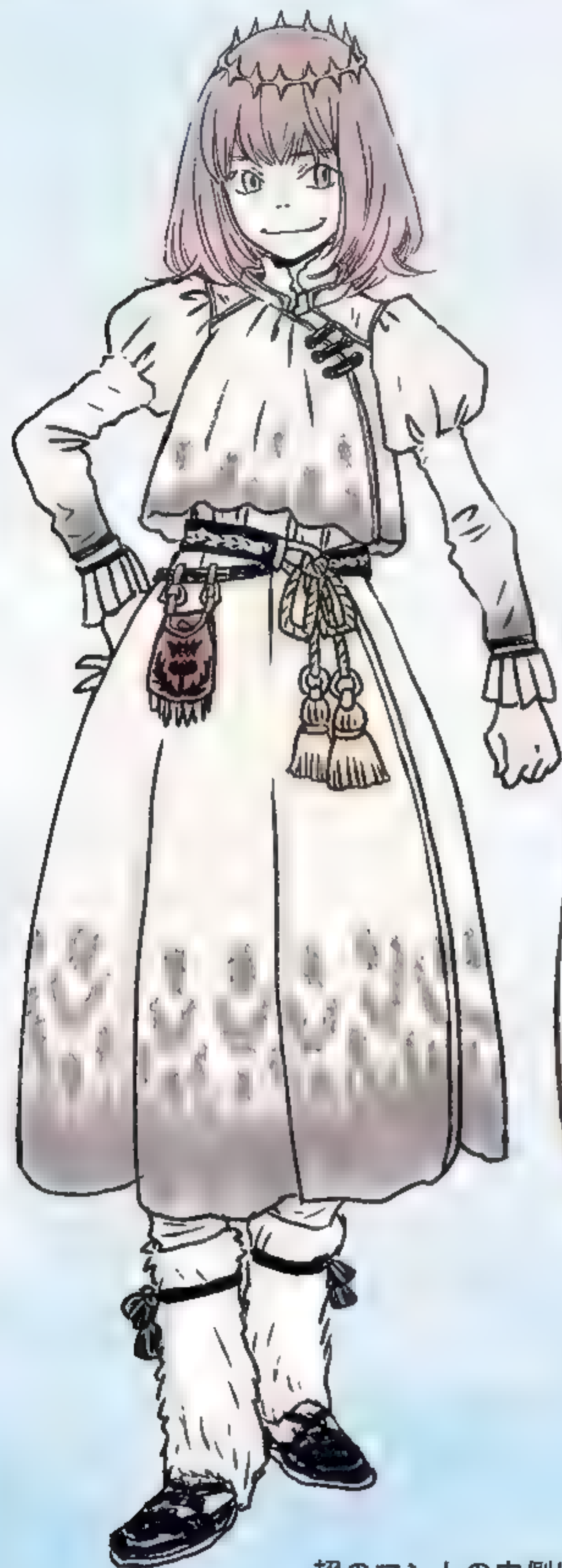
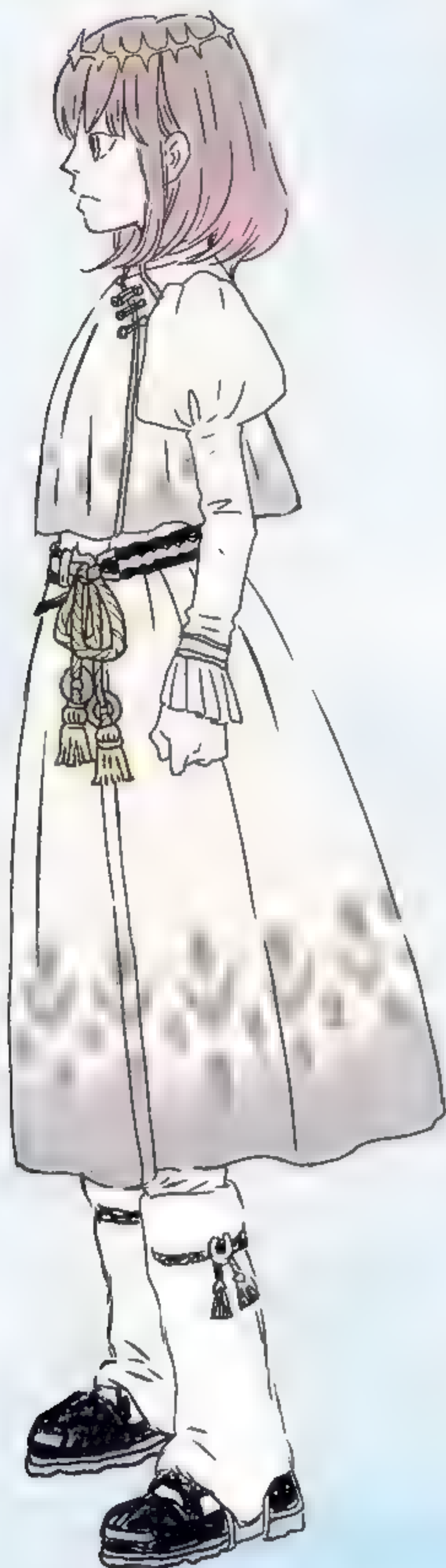
正面

背面

羽根無し

第二段階

カード絵時
ぱぱーん
キャー…
シュルルと毛皮も
うしろから回って来る
キュッ
ファ
サァ
（ヨヨ）
マントは自動で
シュルル〜と
小さくまとまって
普通のマントに
派手な蛾の柄は
内側にスッと納まる
外側は
白っぽいシックな蛾のヨヨ

外面
内面

オベロンは翅を自在に変形できます

正面
翅のマントの内側は
閉じた時色が暗いグレー系になります

マントの時は模様と色が落ち着いた雰囲気になります

チビオベロン

基本的に2段階目と同じ色使いです
衣装
毛のヘルメット
毛皮
ふーん
ニャリ
ハー。。
クレヨンぽい
なんとなく
ひし形
皮ヒモ
マフラーは
平べったい毛(虫)皮
です
毛皮のレッグウォーマー
ウ

オベロン

クラス ブリテンダー（シナリオ上で登場する時にクラスがころころ変わるのは、もともとぜんぶ嘘だよ、という証左）
真名 オベロン・ヴォーティガーン　**性別** 男性　**出典** ゲルマン民間伝承、中世ヨーロッパ文学、Fate/Grand Order
地域 ブリテン島　**属性** 混沌・悪　**身長** 人間時 174cm　妖精時 17cm　**体重** 人間時 56kg　妖精時 6kg
虫竜時 全長1440km（ブリテン島の北から南までのおおよその距離）

筋力 D　**耐久** D　**敏捷** A+　**魔力** A　**幸運** EX　**宝具** E→EX

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：羽海野チカ
CV：豊永利行

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対人理：D

人類が生み出すもの、人類に有利に働く法則、そのすべてに『待った』をかける力。
本来は『クラス・ビースト』が持つスキル。
憎しみも恨みも持てず、ただ空気を吸うかのように人類を根絶したくて仕方のないオベロンは、その長い欺瞞と雌伏の果てに人類悪と同じスキルを獲得した。
端的に言うと、人々の心の方向性（場の空気）をさりげなく悪い方、低い方、安い方へと誘導する悪意。

また、同じ『夢の世界』の住人であるマーリンとは相性が致命的に悪く、オベロンはマーリンからの支援を拒絶する。
これは物語に対するスタンスの違いから生まれた断絶であり、オベロンはその偽装能力のほぼすべてを対マーリンに振り分けていた。
そのため、妖精國ブリテンの旅においてマーリンはオベロンを認識できず、千里眼でオベロンと話している人物を見た時、その人物はひとりごとを口にしているように見えていた。
クラス・フォーリナー以外のすべてのクラスに対し、精神耐性低下を付加する。

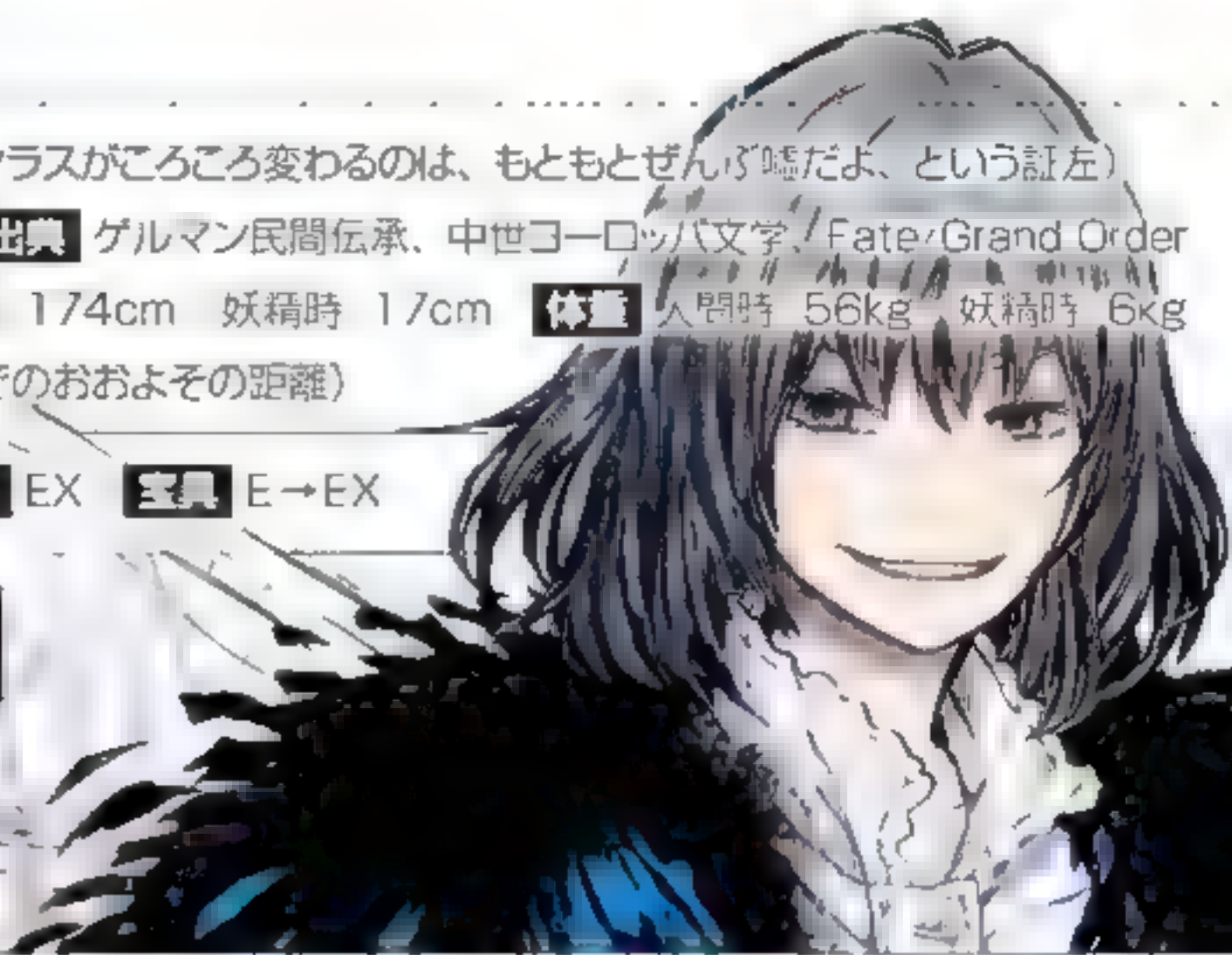
陣地作成：E−

ヴォーティガーンにとって『良い領地』は、『領民にとって住みよい土地』とイコールにはならないため、このようなランクになっている。

道具作成：A+

もともと物作りなんて面倒なことはしない性格だったが、ある理由で道具作りをせざるをえない状況になり、やってみたら才能に溢れていた。

騎乗：A

動物の騎乗はそれなり。
流行、情報、人間関係といったカタチのないものは自在に乗りこなす。

神性：-
「ハハ。あるワケないだろ」

夏の夜の夢：EX
オベロンがその発生時から持っている呪い。
『すべては夢まぼろし。ここで起きた出来事は真実に値しない――』
世界でもっとも有名な妖精戯曲「夏の夜の夢」はそうやって幕を閉じたが、
それは転じてオベロンの性質を表していた。
人類史において、彼の言動は「何をやっても嘘」というレッテルが貼られてしまい、結果、「本当のことは（言え）無い」
という呪いが刻まれてしまったのである。
精神異常（恐怖、眠り、呪い）を100パーセント無効にする。
（異聞帯のオベロンはこの呪いが何に起因するものか知らない）

妖精眼：-
ヒトが持つ魔眼ではなく、妖精が生まれつき持つ『世界を切り替える』視界。
あらゆる嘘を見抜き、真実を映すこの眼は、オベロンに知性体が持つ悪意・短所・性質を明確に見せつけている。

保有スキル

夜のとばり：EX
夜の訪れとともに、自軍パーティーに多大な成功体験、現実逃避による戦意向上をもたらす。
「いるだろ、夜だけ元気で強気で万能だと思い込むヤツ。太陽が昇るまでは、誰だって超一流の専門家を気取れるのさ」

朝のひばり：EX
朝の始まりとともに、自軍パーティーに多大な精神高揚、自己評価の増大をもたらす。
「清々しい目覚めは過去の罪まで洗い流してくれる。――もっとも、ふとしたはずみですぐに思い出してしまうものだがね」

夢のおわり：EX
「その夢を燃料にして、飛べるはずのない空を飛ぶがいい。
ああ、後先の事は何も不安に思わなくていい。
墜落した時、目覚める理由もなくなっているさ」

宝具

彼方とおちる夢の瞳（ライ・ライク・ヴォーティガーン）

ランク EX　種別 対界宝具　レンジ 90～999　最大捕捉 999人

ライ・ライク・ヴォーティガーン。
異聞帯で発生した妖精・オベロンの本当の姿にして宝具。
ブリテンを滅ぼす『空洞の虫』、魔竜ヴォーティガーンに変貌し、その巨大なミキサーのような口と食道（空洞）で、世界ごと対象を飲みこみ、墜落させる。
相手を殺すものではなく、一切の光のない奈落に落とす『異界への道』である。

人物

一人称 俺　二人称 君／○○（名前呼び捨て）　三人称 彼／彼女／あいつ　マスター呼称 ○○（名前呼び捨て）／マスター

性格（裏）
暗い影のような髪、沈みこんだ碧眼、鋭い手足を持った美男子。
童話に出てくる悪役のような、完全な害悪。闇の王子。

すべての言動が嘘になるため、真実を語ることはない。
人々の破滅する様を見る事が生き甲斐だと語るが、これが本心なのか偽りなのかを測る術もない。
まわりを貶めて不幸にするのは
「自分だけが好き。自分だけが幸福でありたい」
といった理由ではなく、
「ただ、みんな気持ち悪い」から。
他者への愛は持たず、そして、自己愛もまったくない。

「真実を見る」妖精眼のため、目に映るあらゆるものを見下しており、たえず胸からこみあげる不快感を隠して、さわやかに笑っている。
（表の顔はすべて演技だが、オベロンの嘘は完璧なので「作り物」ではない。その気になればそういう風に生きていける、という「本当の顔」でもある。とはいえ「何をやっても嘘」という呪いを受けているため、本当の事には何の意味もない）

生きとし生けるもの、すべてのヒトに愛情を持つコトは決してない。
オベロンにとって、人間も妖精も等しく「どうでもいいモノのクセに目障りで、気持ち悪いクセに幸せそう」な、排除の対象となっている。
オベロン本人が一生涯『幸福』を感じ取れないため、なんの苦労も工夫もなく、生きているだけで『幸福』を獲得できる他の生命はとにかく目障りで理解できないものなのだ。

「クソども。いずれ全部ブチ壊してやる」という彼の攻撃性は嫉妬や憎しみから生まれたものではなく、ティターニアへの愛からくるものである事はゲーム中では明確には語られない。

→六章ラスト、霊洞アルビオンでの夢幻落下中に「幻のティターニア」に手を伸ばすのは、彼が「唯一の理解者であり、自分を救うかもしれない恋人」を求めての事ではない。存在しない「運命の相手」への希望と悲しみである。オベロンにとって、"ティターニアに出会えない事(自分)が悲しい"のではない。"この世界に存在できなかった"彼女のあり方そのものにオベロンは憤っていた。(自身の救いより、ティターニアの幸福を夢見たのだ)

○ マスターへの態度

ゲームシナリオ本編では「ブリテンを救いにきたカルデアとマスターに協力する正義の王子」であり、「最後に本性を明らかにする落とし穴」という立ち位置。
一方、サーヴァントとして召喚されたオベロン(プレイヤーユニット)は基本的な負の部分は隠しながら、表面上はマスターをサポートする保護者として振る舞う。
悪の部分はそのままだが、悪い事はしない、という立ち位置に。

ちなみにバレンタインの個別イベントでの別れのセリフだが、
「じゃ、そういう事でグッバイ、マスター!
頼れる仲間がひとりもいなくなったら、ため息交じりに呼んでくれたまえ!」
これは「最後の切り札として呼べ」という意味ではなく、「最後の局面ですべての戦力が途絶え、あとは死ぬしかない状態になったら呼べ。付き合ってやる」という意味である。

○ 台詞例

「ああ、本音くらい言うさ。いまはそういう気分なんだ」
「アア―――はあああ。あー、気持ち悪かった。
モースの王の次はこれ?
へえ、これが境界記録帯……サーヴァントってヤツか。
人々の願望から生まれたものなら、実話、捏造、おかまいなしでカタチにする、と」
「すごいな。言ったコトも、やるコトも、すべて最終的にねじ曲がるぞ。
『愛している、愛していない!
愛していない、は好きでもない!』
ふーん。まあ、別にいいけどね。
もともとみんなを騙す気だし」

「……夜のとばり、朝のひばり。
腐るような、夢のおわり。
黄昏を食らえ。ライ・ライク・ヴォーティガーン」
「……俺にたかるな。吐き気がする。
これ以上の終末を、おまえたちに用意できるか。死ね。死ね。死ね」
「探し物は見つかった?」
「いやあ、それはどうかなあ。
確かにこうしている今も、探し求めてはいるけれど。
あれは都合のいい物語の中ですら、
都合よく打ち切られた物語の端の端。
その場だけの、都合のいい舞台装置だ。
誰も彼も彼女の幸福（そのあと）は考えなかった。
ま、端役なんてそれでいいのさ。
いちいち考えていたら現実がおぼつかなくなる。
読み手にそこまでの想像力は求められない。
脚本を書いた演劇作家にもね。
どうせ御伽噺。余分なものは一頁で忘れられる。
彼女はそういうふうに生まれてきた」
「だから、いいんだ。
夢のような話は、本当に在ってはいけないんだよ」

○『FateGO』における人物像

第2部第6章、『妖精円卓領域アヴァロン・ル・フェ』で登場。
人間を家畜・玩具として支配するモルガンを筆頭とする妖精騎士たちとは違う、自然とともに生きる原理主義の妖精氏族たちを束ねる王子。
廃都ロンディニウムに集まった人間たちの協力者でもある。

汎人類史の英霊として、カルデアの到来より一足先にブリテンに召喚されたサーヴァントだと自己紹介し、だからこそ妖精騎士たちと戦っている、と説明する。筋が通っているので誰もがその言を疑わない。

序盤から終盤にかけて三つの勢力間を自由に飛び回り、それぞれの勢力を争わせてプレイヤーたちを勝利に導き、ブリテン世界を救おうとする頼れる味方。

しかしその正体は汎人類史の英霊ではなく、妖精國となったブリテンに発生した島の意思、ブリテンの崩壊を望む『大厄災の化身』だった。
最終局面において、妖精國で語られる滅びの伝承・・・すべて無に帰す空洞の虫・・・になる。
オベロンという名はあくまで汎人類史でのもの。
異聞帯での彼の名はヴォーティガーン。汎人類史においてブリテンを異民族たちに売り渡した滅びの先導者、卑王ヴォーティガーンと同じ名である。

大嘘つきのオベロン。その存在、名前すらが嘘。
本性を明らかにした時、「好きなものは一つもない」と口はしを引きつらせ、悪びれることなく公言する。（無論、これも嘘。存在しないティターニアへの愛、執着があるが、それは決して口にはしない）

◇

妖精國のはずれ（ウェールズ）にある『秋の森』。
「力のない虫系の妖精」
『知性が低く無邪気な分、人間社会を模倣している妖精國の妖精たちの輪に入れなかった小妖精（フェアリー）』たちの森。

この森は妖精國で居場所がない妖精、いじめられて逃げてきた妖精、そもそもいるだけで「毒をまき散らすな」と迫害されてきた妖精が集まり、為す術なく死んでいく森だった。
『もうこれ以上行く場所のないものたち』
『嫌われたまま、忘れ去られたまま果てるしかないものたち』の森のただ中で、
今代のヴォーティガーン……オベロンは発生した。

オベロンはブリテン島が生み出したサーヴァントであり、ブリテン島が生み出した終末装置（ヴォーティガーン）でもある。
これまでは様々なカタチ『悪意』として現れ（モースの王もそのひとつ）、ブリテン島を滅びに導いていたが、女王歴を築いたモルガンによって2度阻まれ、3度目の出力方法として作られたのが「オベロン」である。
妖精國においてもっとも気品のある風の氏族、あるいは翅（むし）の氏族のどちらにも似た姿をしているので大人気だが、実際は妖精ではなく、
『もうとっくに死んでいる歴史が10000年以上も続いている事が気持ち悪い』
「この島に棲むものすべて、この島のすべての痕跡を無くしたい」
といった、島の持つ『生物への嫌悪感』という吐瀉物の中から生まれた（生まれてしまった）、一匹の虫にすぎない。

だが皮肉なことに、島は『古妖精オベロン』として出力したが、モルガンによって混入してしまった汎人類史の影響で『妖精王オベロン』としての霊基を被ってしまった。
オベロンがモルガンに対して辛辣な態度を取るのはこれが原因だ。
「そりゃあ君、文句の一つも言いたくなるだろう？　本来ならアルビオン級の竜として生まれていたかもしれないのに、嘘しか吐けない下級妖精なんだぜ？」

○ 空洞の虫

※以下はデザイン発注時のテキスト設定
第三霊基の宝具です。ブリテンを滅ぼす空洞の虫。
完全に空想上の虫ですが、属性は竜です。イメージは西洋のドラゴンではなく、東洋の龍で。
甲虫ですが外皮はボロボロで乾燥しきっていて、つねにパラパラと崩れています。
「奈落に落ちる穴」
「不思議の国のアリスにでてくる、アリスが落ちる木のうろ」といった、「異界への入り口」そのものがモチーフです。
なので「生き物」というより「現象」に近いかと。

細長い体、すべてが空洞になっていて、頭（というか、上部分）から掃除機のようにいろんなものを「かみ砕く・吸い上げ」て体内に通し、食べられたものはそのまま永遠に落下し続けていつか塵になる、というイメージ。
なので「頭」部分はありますが、「尾」の部分は霞んでいて描写されません。地平線の向こうに霞んで見える、ぐらいでしょうか。
内部は外皮が透けているので、外からの日射しが入っています。中は明るく、黄昏の空の中にいるようになります。
6部のクライマックスで、この「奈落の虫」の内部の黄昏の空の中で、オベロン第3（ボス）とプレイヤーたちのバトルが、妖精國での最後の戦いとなります。

○ 森にて

「この異聞帯は一つの物語だ。架空の歴史の中にしか居場所のなかったモルガンが描いた、14000年もの絵本そのものだ」
「おまえたちはそれを今までのように否定した。間違っている。意味がないと」
「俺はそれが気に食わない。都合のいい存在を、誰もが夢見る物語を想像しておいて、"現実にはないものだから"とあざ笑う、おまえたちが」
「どれほど陳腐な王国でも、語られなかった脇役にも、意味はある。最後のページと共に忘れられ、現実（おまえたち）の速度に置いていかれた物語にも――」
「その後に残り続ける、権利はあったはずだ」

○ 因縁キャラ

アルトリア・キャスター
ああ信じられない、どうしようもない!
"ありもしない星を探すのは寂しいけど、ちょっとだけ楽しいね"なんて、口が滑るにもほどがある!
妖精國を救う『予言の子』とは真逆だろ、こんなの!

カルデアのマスター
観客だってあれほど言ったのに舞台にあがってきやがって。
しかも幕が下りて明かりも消えた、誰も居ない舞台にだぜ?
どこまで付き合いいいんだよホント。

ダ・ヴィンチ
理論派ってのは面倒だよな。
「こいつ怪しい」と察していても、証拠が揃わないうちは行動できない。
油断のならない相手でもあったけど、やりやすい相手でもあったよ。

ガレス
誰ひとり救えなかった騎士。だがその結果、運命を変えた騎士。
まったく――そこまでの事は望んでいなかったよ、なんて、口がさけても言えないがね。

ノクナレア
現実に夢を叶えたっていうのに、その夢を1秒も味わう事はなかった女だ。
もし何かの機会があれば、少しくらいは手を緩めるさ。

スプリガン、ウッドワス
ありがとう、諸君らのおかげだとも! でもウッドワス、君、もうちょっと衰えていても良かったんだぜ? 本気で詰んだと思ったからな、あの時。
……ん? ここでもガレスに助けられてないか、俺?

オーロラ
彼女との会話は楽しかった。中身がまったくなかったからね。
でもまあ、人生なんて8割はそんなもんじゃない?

パーシヴァル
中盤で退場してもらう予定だったけど最後まで残る、なんて事もあるさ。
苦痛を長引かせる気はなかったんだが、ま、本人がいいならいいでしょ。

ナーサリー・ライム
人間が絶滅したらパーティー開こう、と誘ったんだけどね。
もちろん笑顔で即答でお断りされたよ。
『わたしたちがあるかぎりそんな事にはならないもの』
淋しいが仕方ない。――物語は、そうでないと。

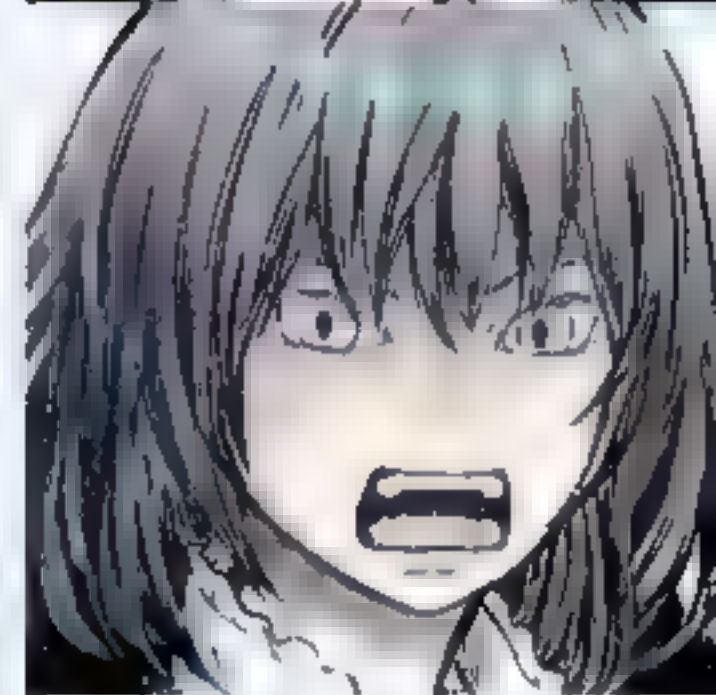
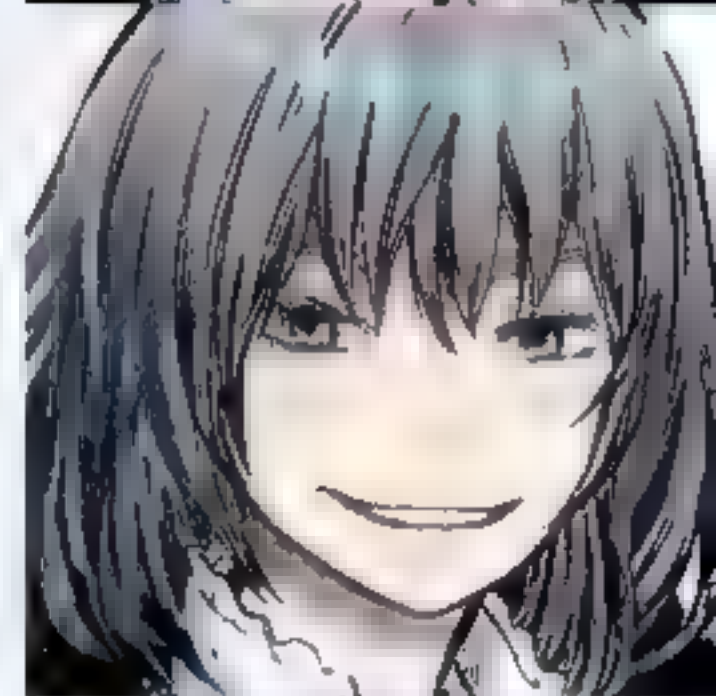
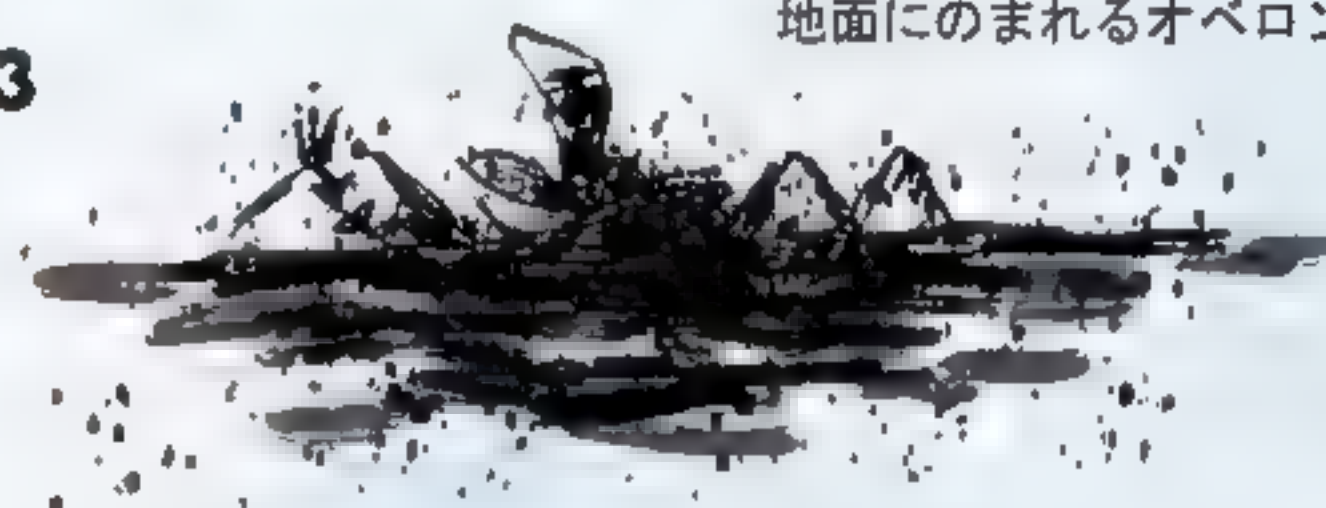
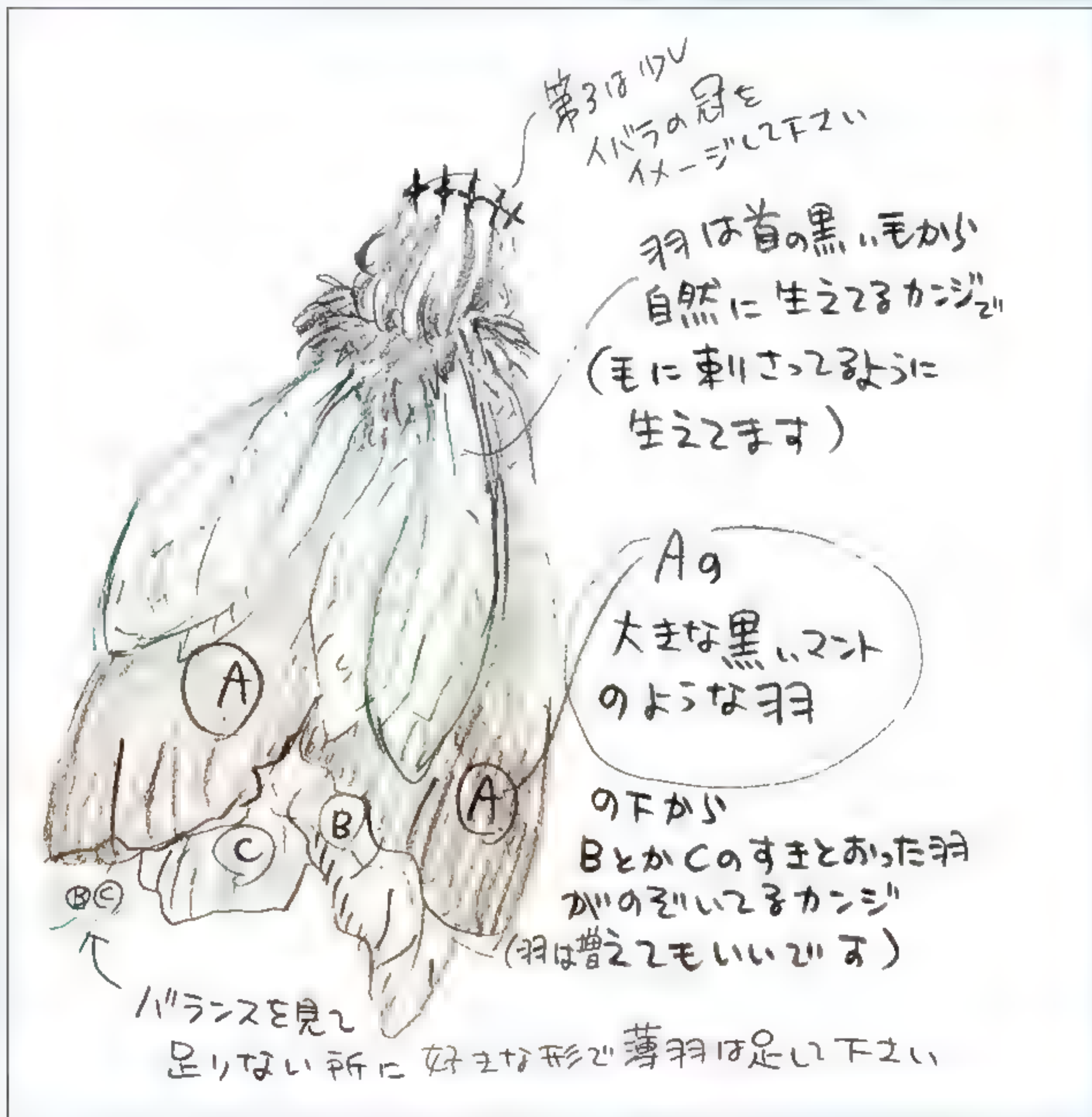
第三段階

差分

正面

差分

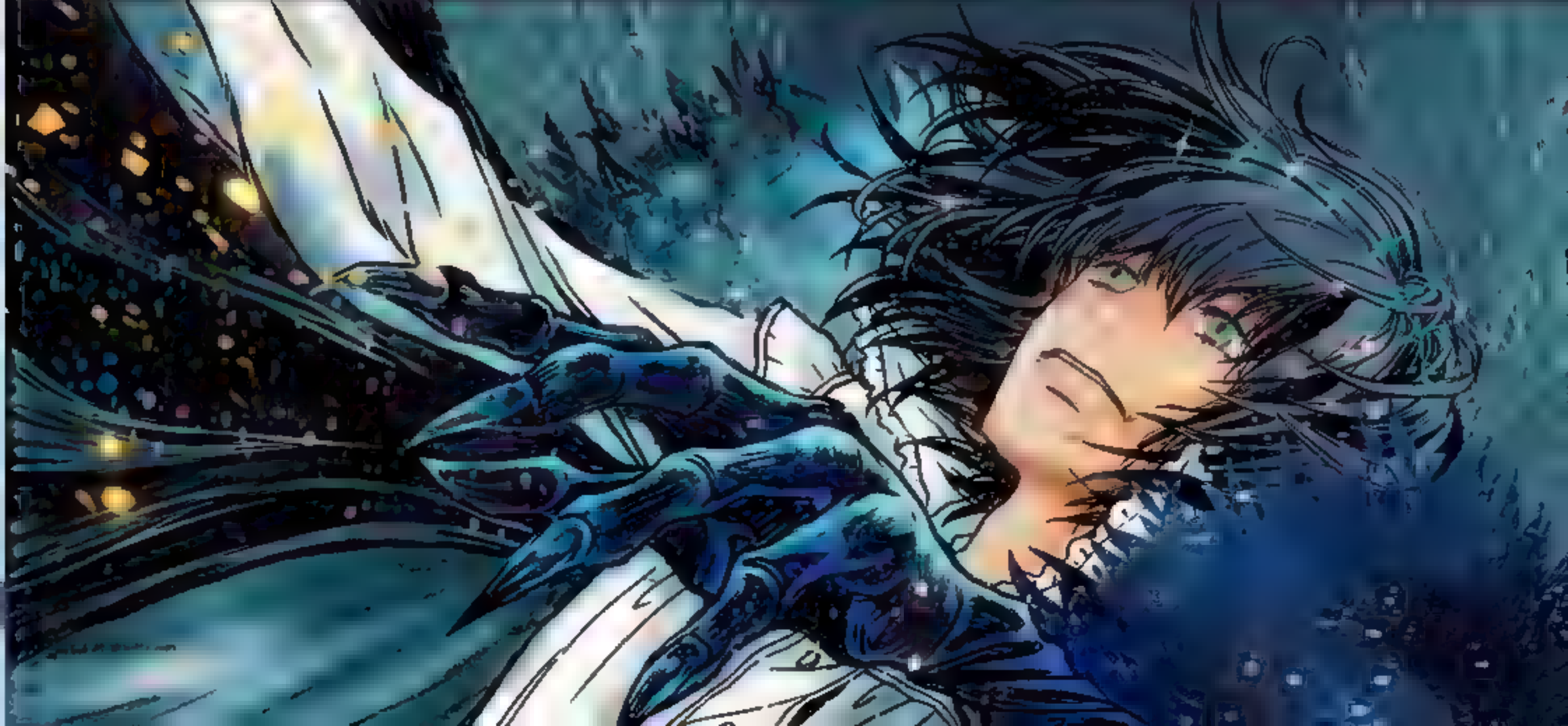
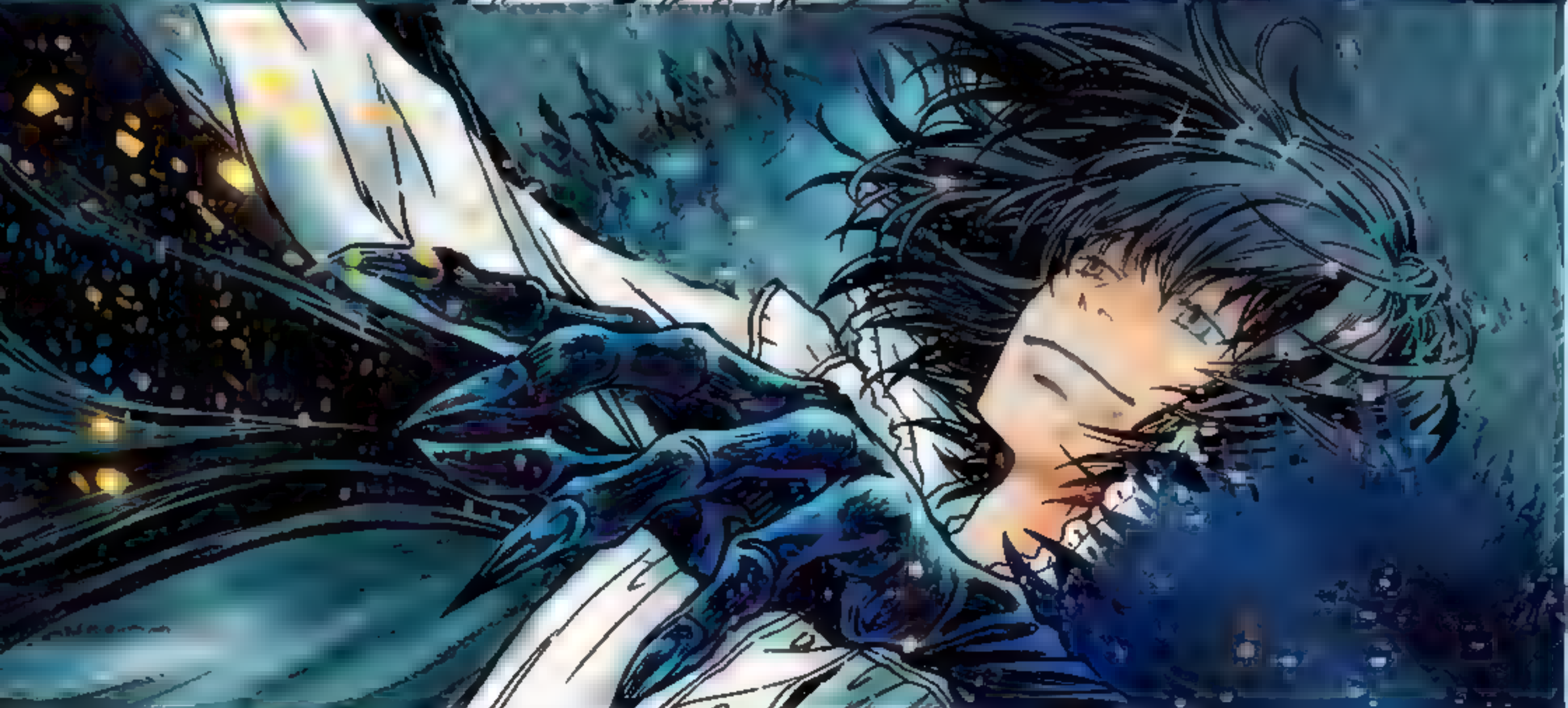
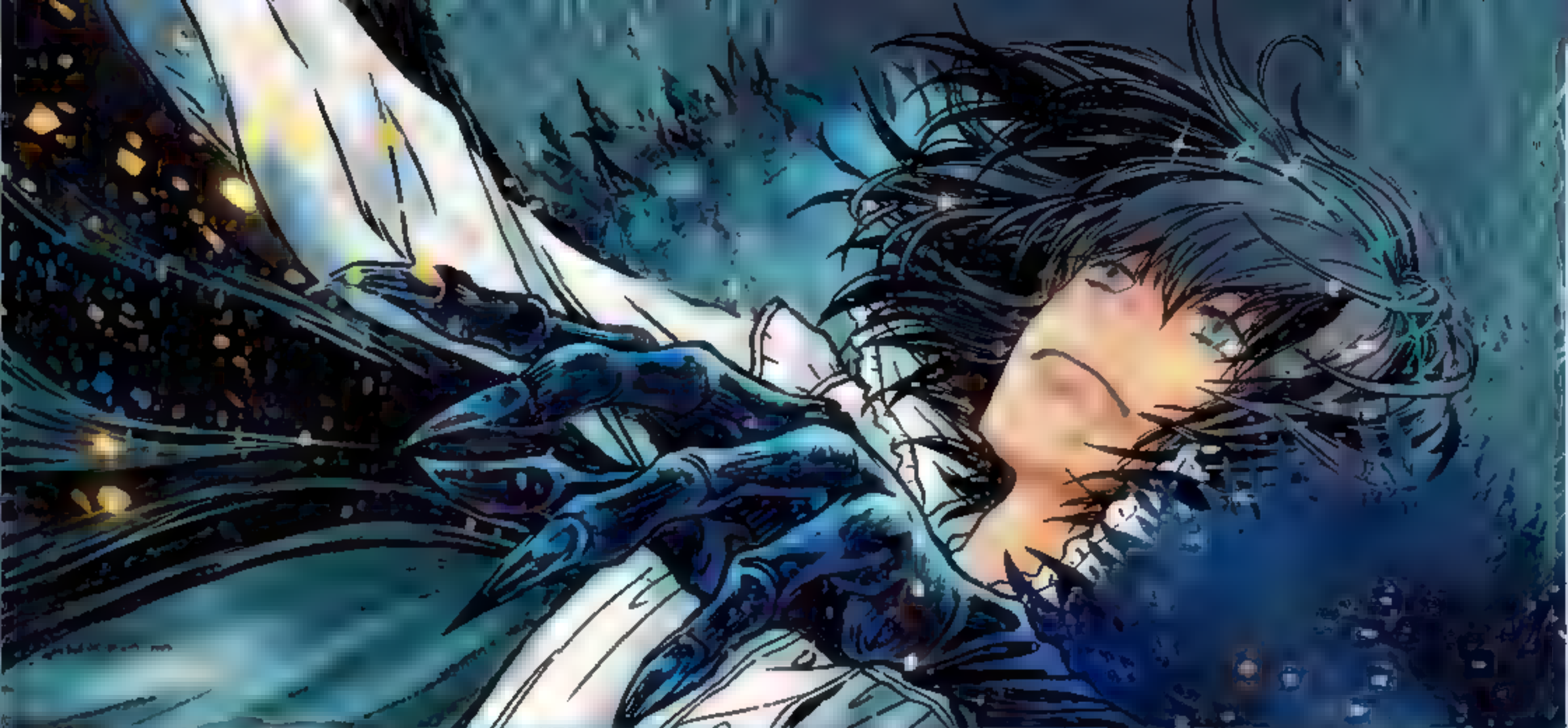
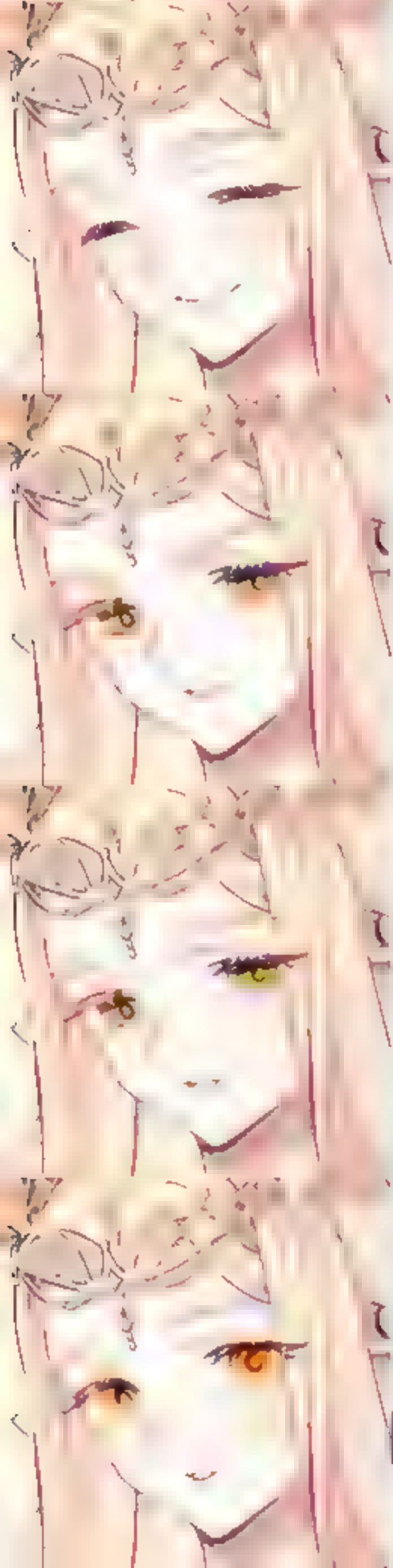
コート無し

1
脚もとから黒く変色し
粉のように
ボロボロと崩れて行く
2
地面にのまれるオベロン
3
4
5

…mment from Illustrator

「妖精王」。翅が生えていて普通の人間のサイズのキャラクターとなりますので羽の存在感をどうしたら良いか？で悩みました。馬車の中、建物のドアの通過など、もしかしたら考えなくとも良いところであれこれ考えてしまいました。そして第一は設定にあった「作り物の羽根」ということで本当に童話絵本の舞台衣装のような「手作りのハリボテ」っぽい感じをイメージしました。(アゲハ蝶の羽を拡大してみましたらふかふかの厚手の羊毛カーペットの様だったのでそのようなイメージです) そして第2は毛布のように暖かくて折りたためるマントの形白く大きく冬を連れて来る様なイメージ。第3は全部を脱ぎ捨てて残った薄く透き通った儚く昏く美しいものをイメージして描きました。初めての事ばかりで勉強する事がいっぱいでした。でも、素晴らしい物語に参加させていただくのだという高揚感がずっと私を後ろから押し続けてくれました。幸せな時間をいただけたことを心から感謝しております。(羽海野チカ)

OTHERS

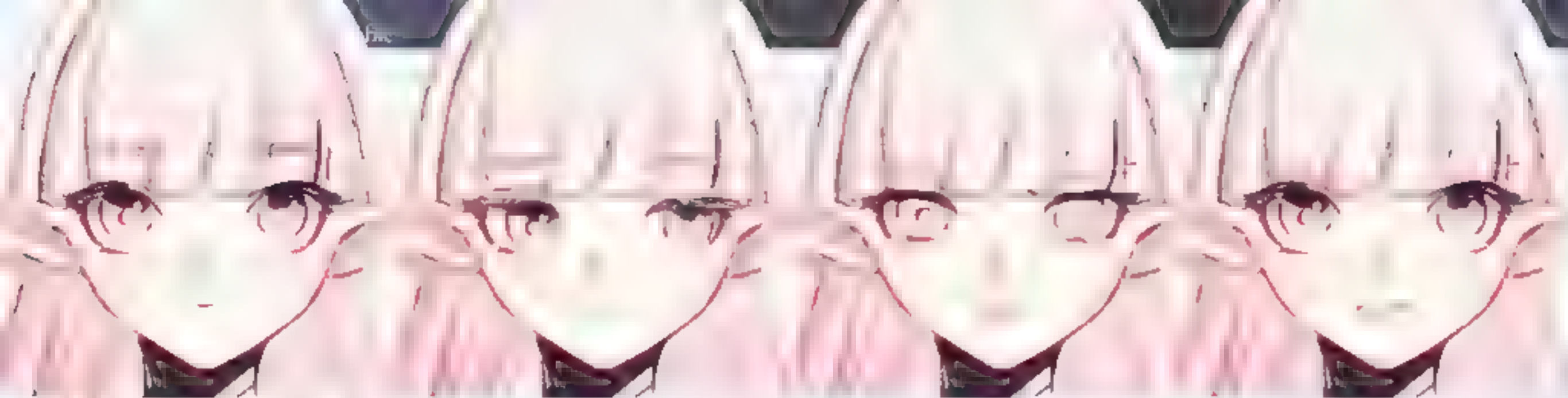
オーロラ

全体図

背面1

背面2
背中部分
羽根を避けて
チェーンで
繋がってるような
イメージです
羽根

Comment from Illustrator

当時の私の中で最大級美しいお顔を描くぞ！と気合いれて作画しました。なのでデザインさせて頂いた立場ではありますが、描くのに気合がいるし結構難しいです。胸元の露出がありつつも生々しくならないような塗りは意識しました。本性があのような感じですが、その部分が見えてきたとしてもオーロラは大きく表情を崩さないんじゃないかと思ったので、そういう差分は作りませんでした。実際プレイしてみて、それが怖くて良かったです。最期のシーンは美しくて泣けました。光り輝いていた羽根の色は完全に色を失っているのです。（TAa）

コーラル

全体図

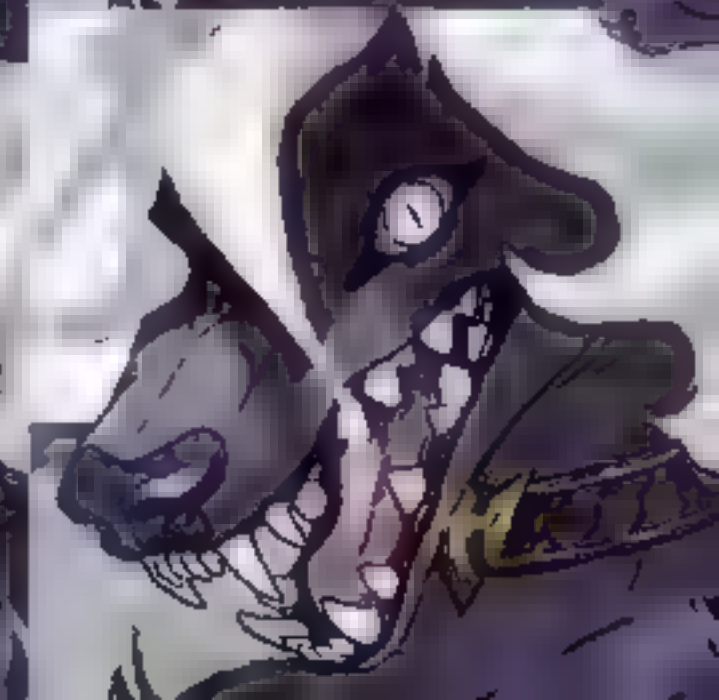
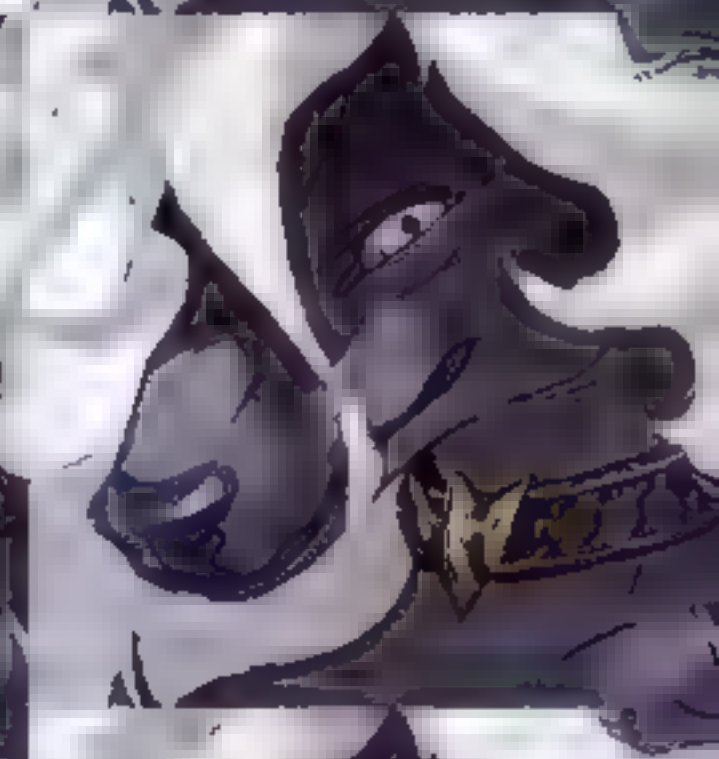
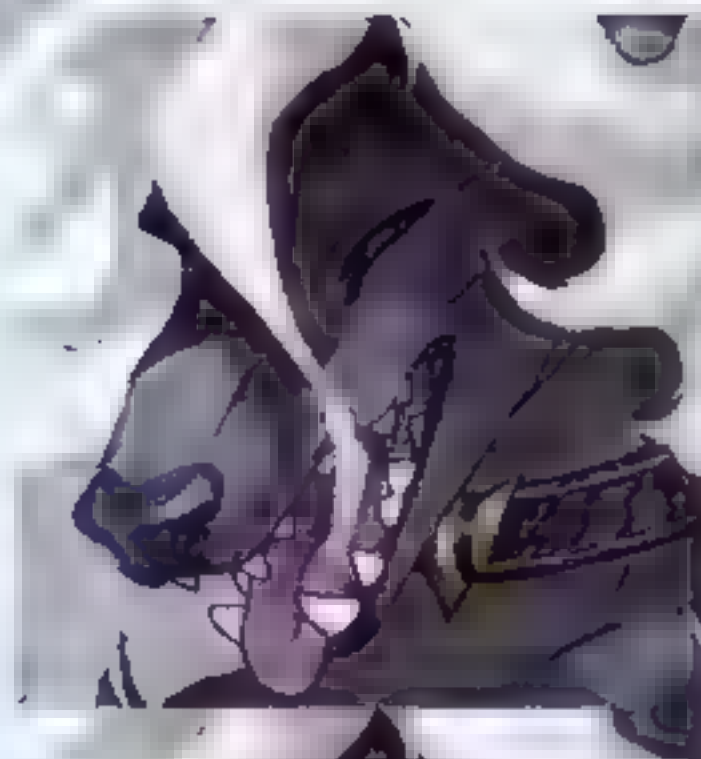
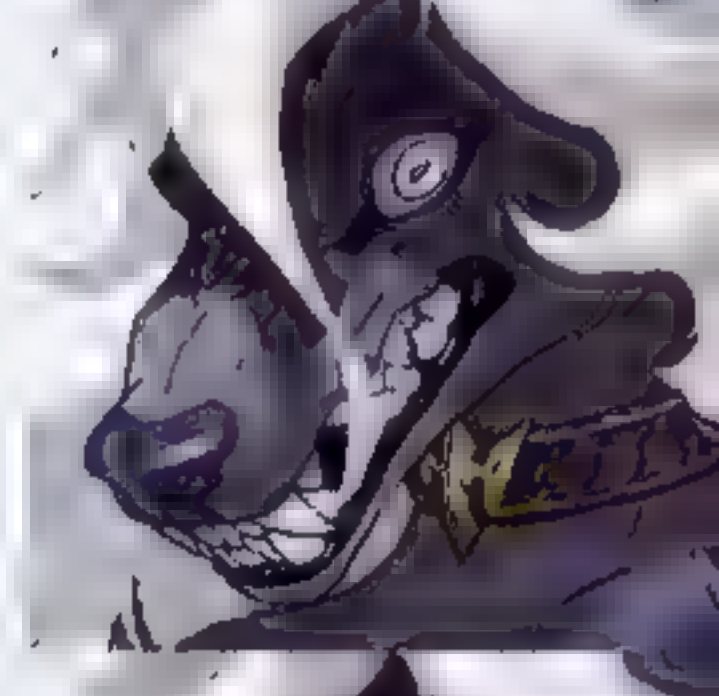
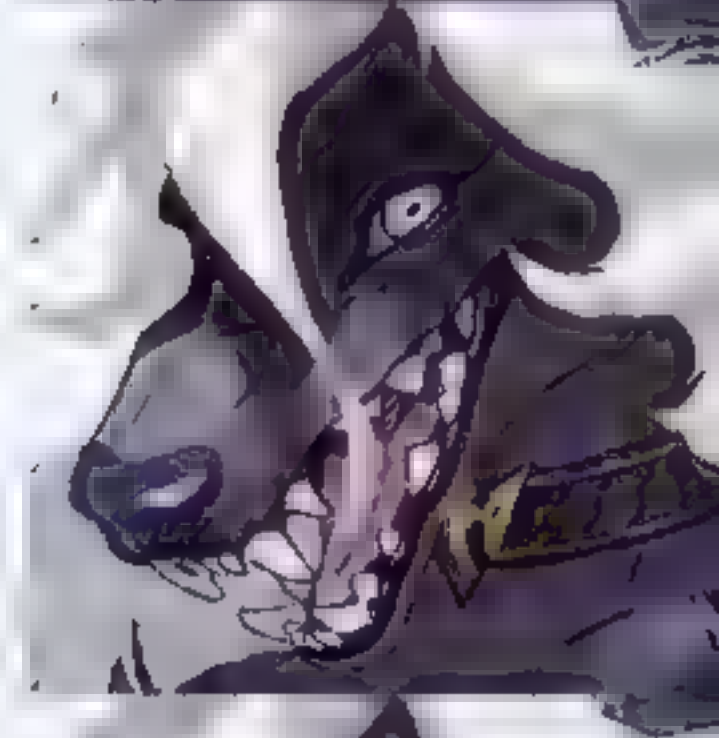
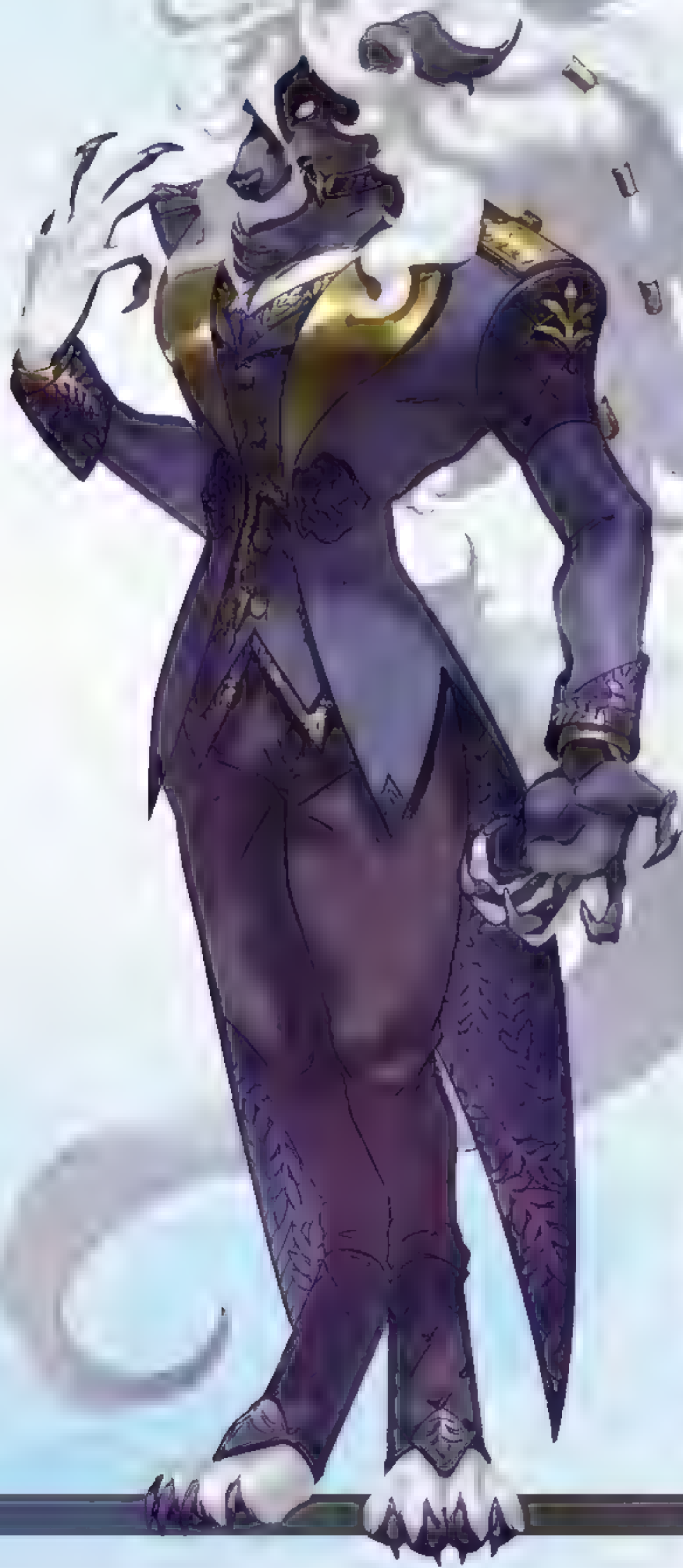
正面1

正面2
両腕に各3
靴に各1
銀色の髪
腕周りは透ける素材、スカートの裾あたりは
若干透けて見えるくらいの感じです。

背面

Comment from Illustrator

オーロっのデザインが先に決まり、合わせてデザインする段階で付き人であるコーフルは銀色のストレートな髪に、服装や体格の部分は少女みを強くしています。絵が出来上がったあとにお話の出番が増えたと知って嬉しかったです。最期のあっけなさは先に決まっていたのかもしれないですが、出番が増えて愛着や親しみが湧いた分悲しさも倍になるのです。うう。(TAa)

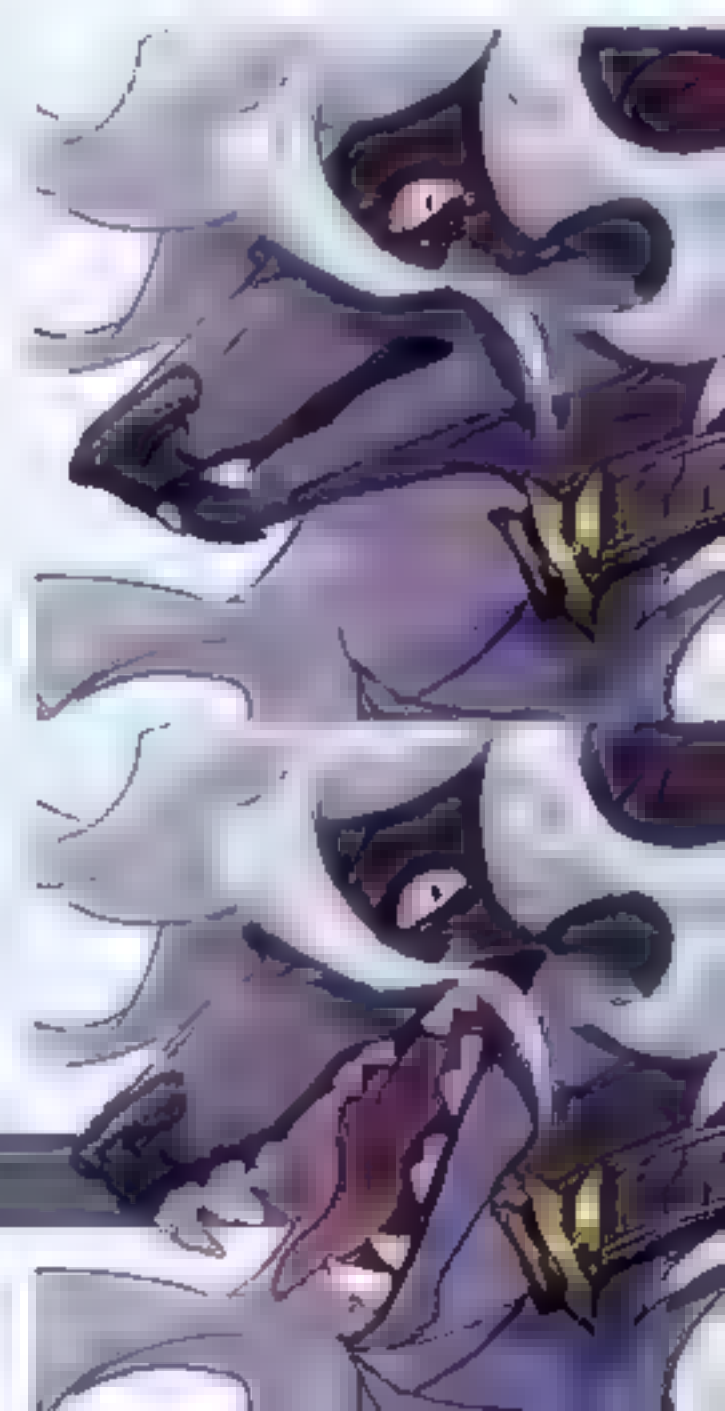
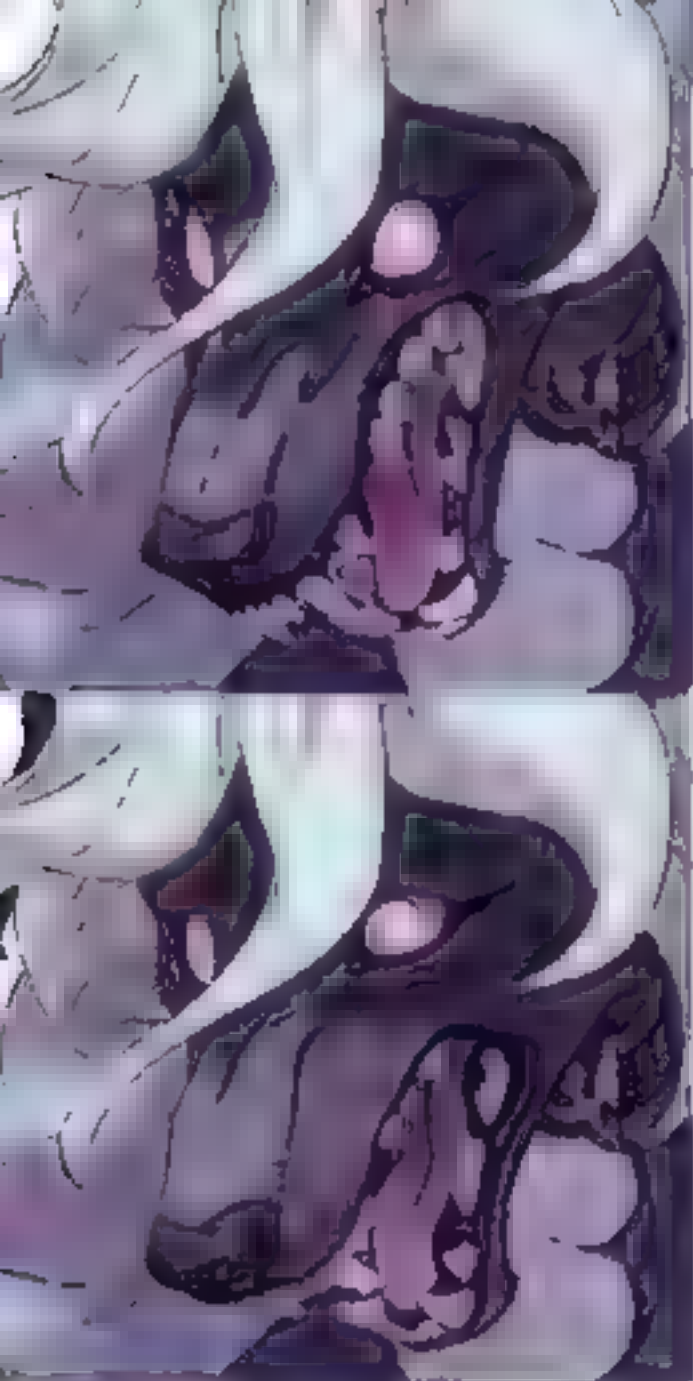
ウッドワス

正面

側面
手足にマニキュア・ペディキュア(よく見るとラメ)
手の形状は人間より縦に長く、足はほぼ犬科のそれと同じ

ベスト飾りと首輪
ベスト飾りの片側はスラックスのベルトに装着

差分1

差分2

差分3

Comment from Illustrator

ウッドワスのデザインを考える際は気品と野生味を兼ね備えた印象にしたかったので、粗野な獣人とは違う路線で全体としてはボルゾイというモデル体型のような犬の品種から考えてみました。やはり人外は人間にはできない骨格で描きたいですね。とは言えそのままボルゾイ体型だと可愛くなるので、適度に足を長くしたりシルエットは細かく調整してます。また食欲旺盛な点が欲深さを隠しきれないイメージから金の装飾を施した衣装にしています。衣装を脱いだ差分を後から頼まれたんですが、まさかこんなに描かせてもらえるとは…。(村山竜大)

ムリアン

差分

正面
リボンの翅
くつ横

Comment from Illustrator

なんか性格悪そうで、でも不憫でかわいそうですぐ死ぬ感じにしようと思ったら妖精みんな性格悪そうで、不憫でかわいそうですぐ死にそうじゃないですか!!!! くやしい!!!! でもかわいく描けたと思います～。カズラドロップをベースに再構成しているので翅も虫と鳥の中間のようなイメージにしています。(ワダアルコ)

スプリガン

正面

背面

ストール無し

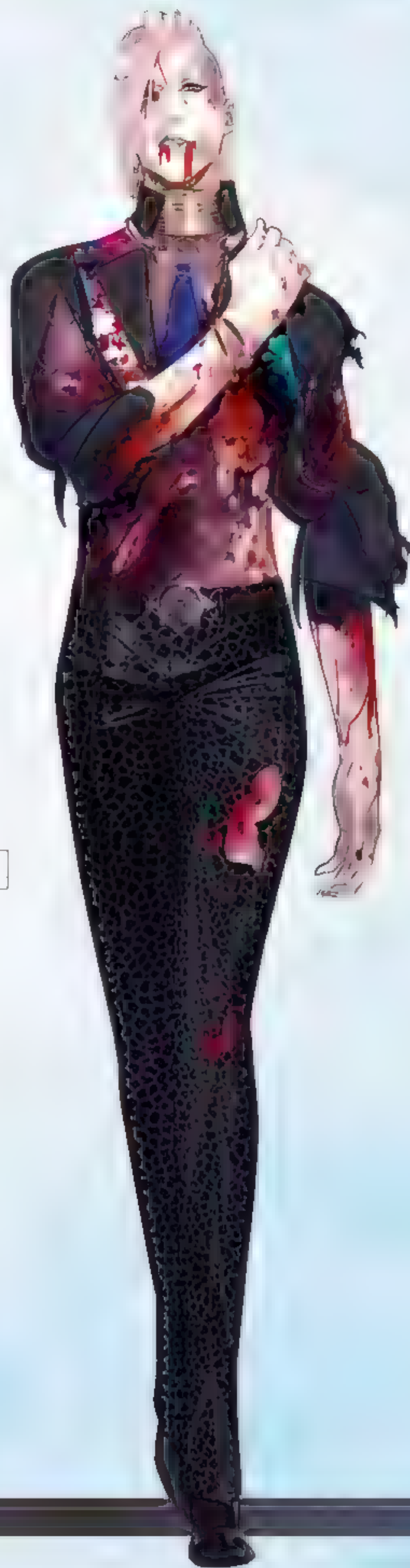
側面

Comment from Illustrator

口を横に大きくすると悪役顔になるかなと思ってそうしました。(坂本みねぢ)

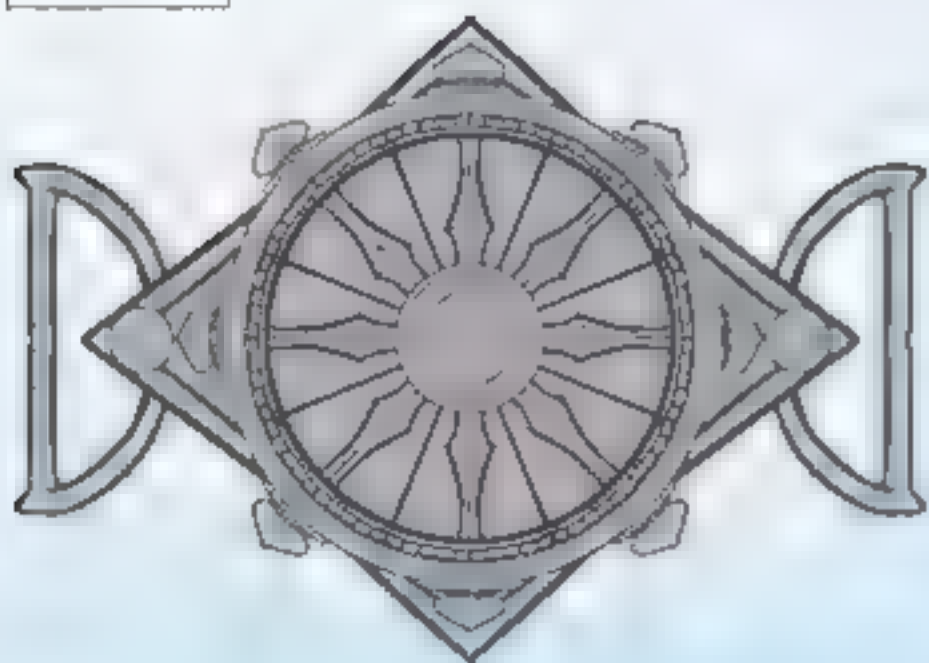
スカンジナビア
ペペロンチーノ

差分1

正面
差分2

いつも可愛く美しく!ペペ様にはペペ様を楽しく生きてほしいと思います。(pako)

背面

ネイル

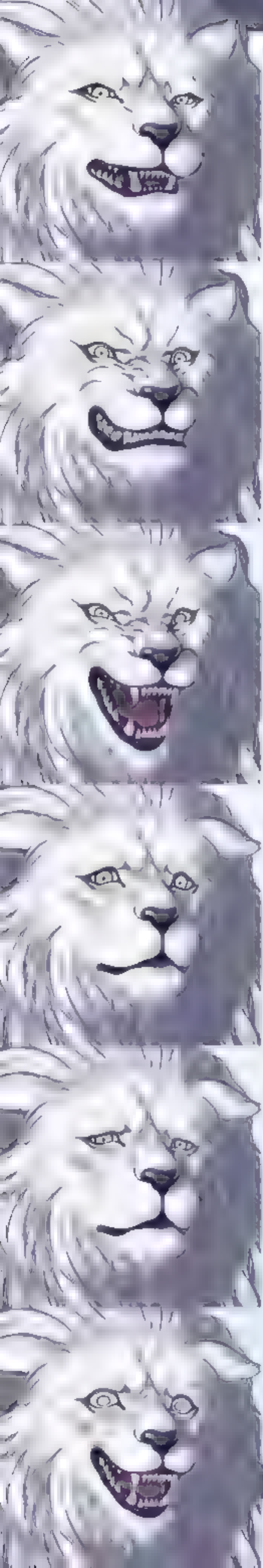
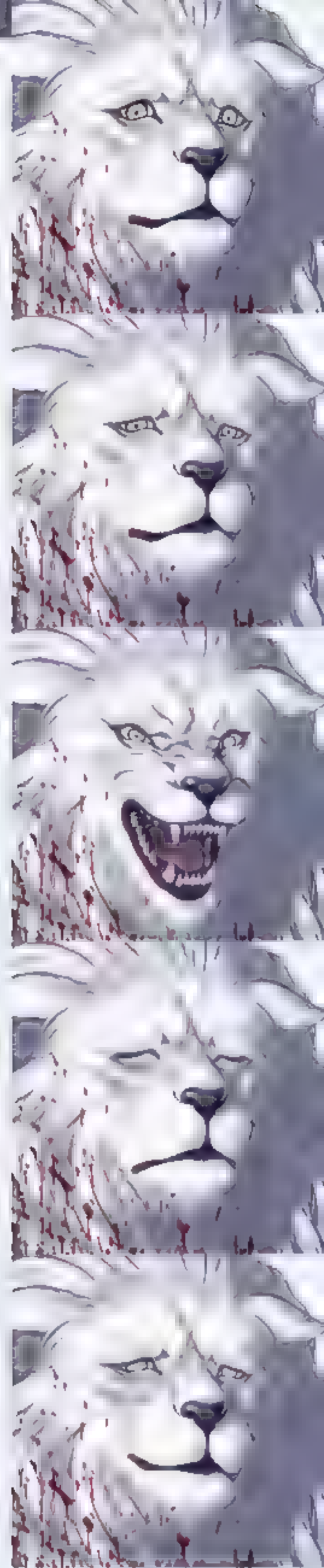
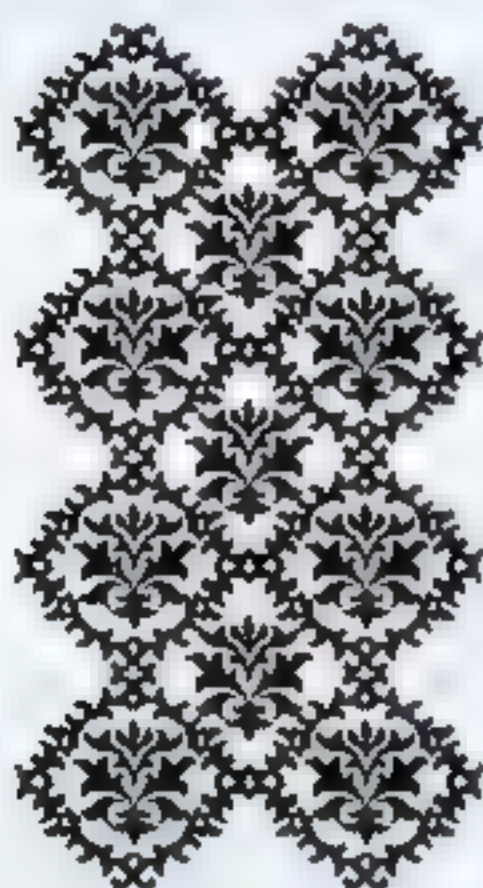
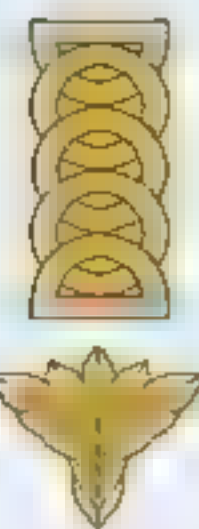
ベルト

タマモヴィッチ
（洋風ドレス）

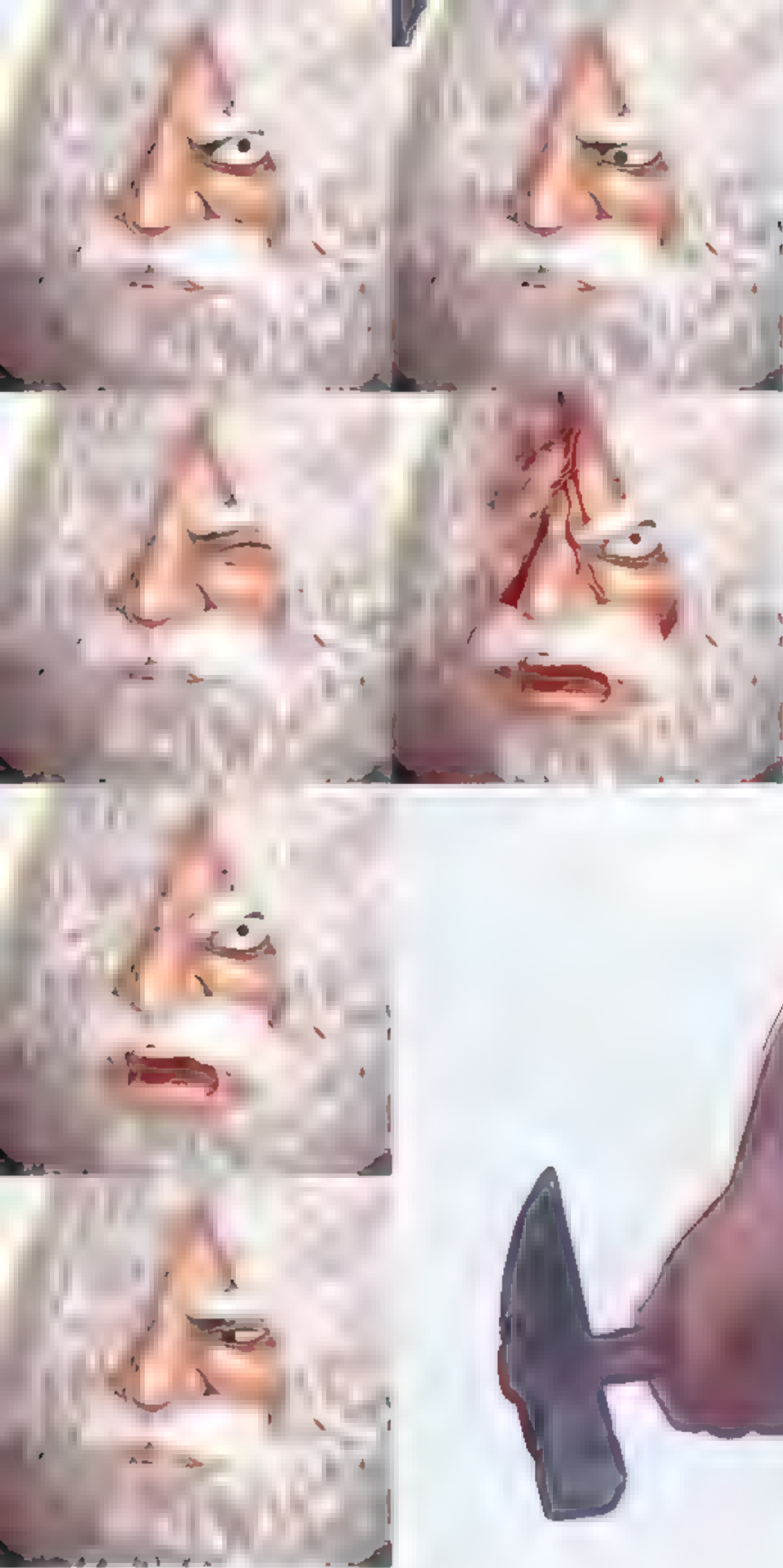
Comment from illustrator

えげつない商談してそうな感じにしたかった…！　オリーブドラブのバッスルドレスでアレな商品を売り倒す感じで。ドレスの形式は私の趣味もあるんですけどなんかこうメガネクイってしたら似合いそうなやつがいいなーなんてと書いてて気づいたんですがあれですね、アルプスの少女ハイジのロッテンマイヤーさんですねこれは…!!!　ムリアンと並べると緑仲間でかわいいなと思います。（ワダアルコ）

ボガード

差分1

差分2

美女と野獣の野獣という事でそのまんまです。先にウッドワスの素晴らしいデザイン画が上がっていたので、同じ文化圏の貴族という事で大変参考にさせていただきました。エジソンとイメージが被り過ぎたら熊にしようといった案もあったのですが問題無く一発OK。粗野で悪漢な風貌ながら、男気のある立派な領主様でしたね。(下越)

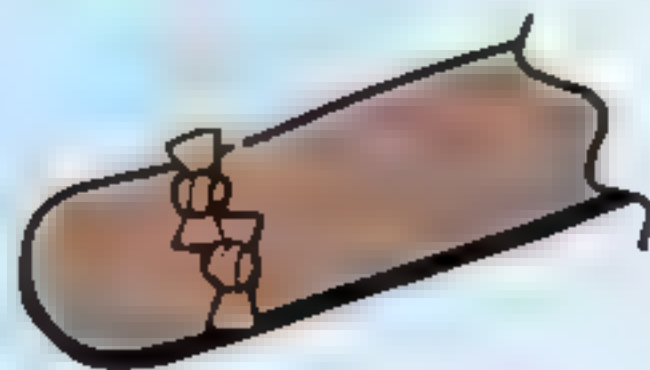
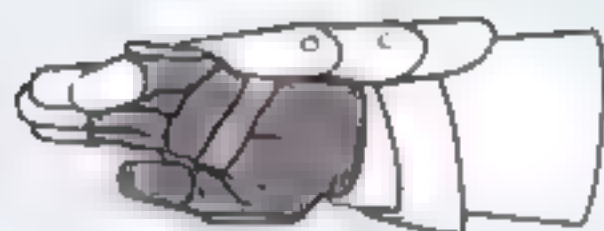
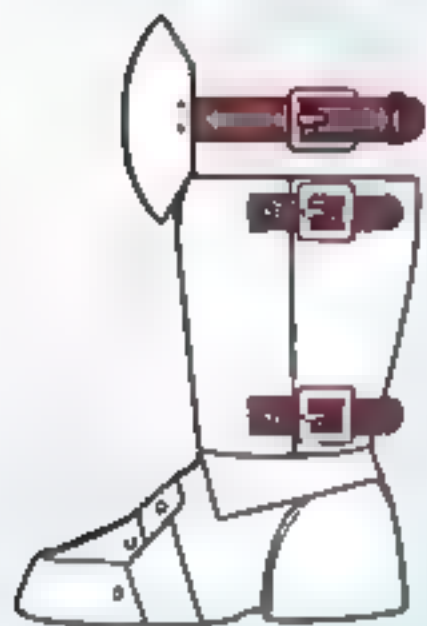
エクター

Comment from Illustrator

エクターの性格や役割など伏せられていたのですが、配信が近く、出来るだけ正解のイメージに近づけたく、いくつかラフを出して正解に近いものを探っていくという工程でした。肩幅が狭い方がドワーフっぽさは出るのですが、体当たりが強いというヒントを得て肩周りを強調しています。武器より体当たりです。（ネコタワワ）

巨大な手
ベルト
玉結びにした革紐を
引っかけて固定

黒騎士

脚（内側）

マイク

Comment from Illustrator

好きなものに夢中になって、ハイになってるオタクなイメージです。アレ、私の事か？急遽立ち絵がつく事になったモブキャラだったのですがすんなり描けました。危ないキャラとして描かれそうだなと思っていて、実際そうかと思いきやあの展開。泣かせてくれるじゃぁないの…（下越）

ロブ

正面
背面

ワグ

正面
背面

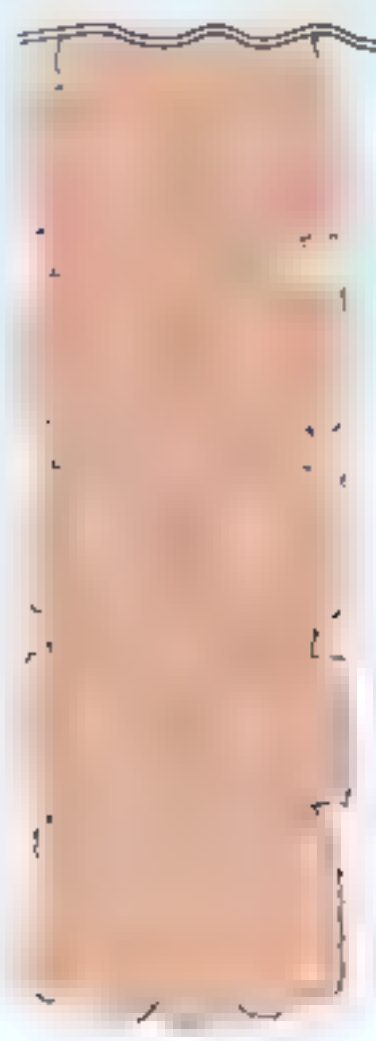
ウィンキー

Comment from Illustrator

ワグとウィンキーのデザインは奈須さんからイメージを貰ってました。ロブは最初子分としてデザインしてましたがボスっぽく見えたのかリーダー役に抜擢。二人のデザインで一番気を使ったのは初見で「やばい連中だ!」とプレイヤーに思われる所でしょうか。すぐにへっぽことバレてしまうんですけどね。(BLACK)

ソクナレア

差分

メイヴと異なりノクナレアは恋愛から距離のあるキャラなので、ケルトの戦士らしく体のシルエットの見える衣装にしようと思いました。なので同じくケルトのスカサハ(ランサー)のデザインを自分なりに意識してます。衣装のコンセプトがチョコレートとの事だったので何処かに板チョコ入れようか悩んだ結果、マフラーに厚みと凹凸を持たせて板チョコ感をだしてみました。ちなみに好きなチョコレートはビックサンダーよりリスカのスーパーBIGチョコ派です。戴冠式の衣装ですが首から肩にかけた毛足の短いファーが気に入っています。(高山箕犀)

マフラー断面図
正面

側面

背面

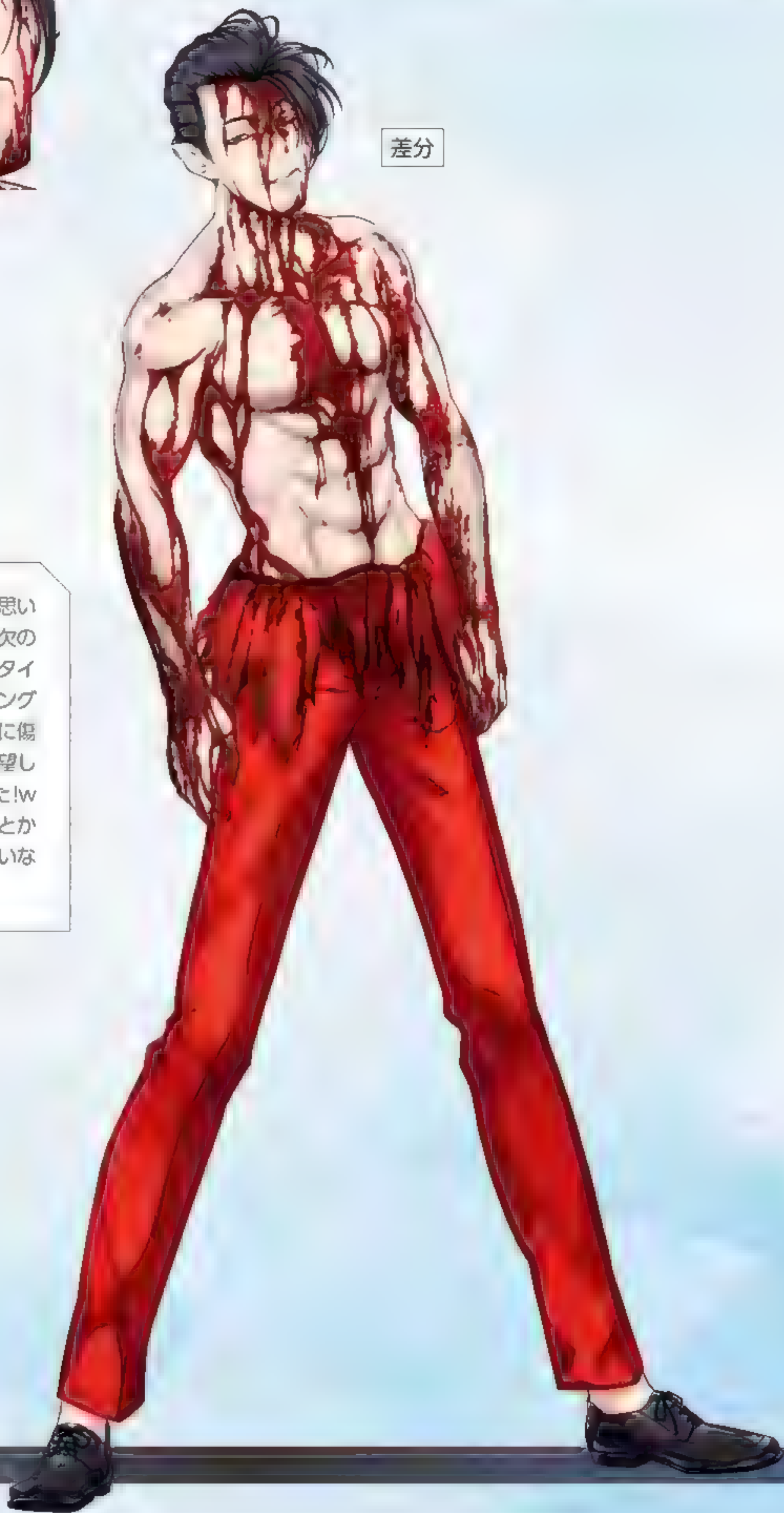
戴冠式ドレス

側面

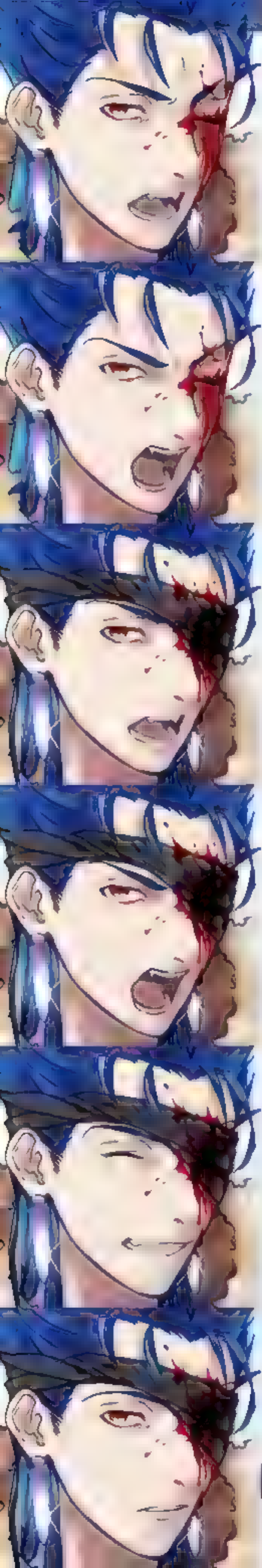
背面

ベリル・ガット

Comment from Illustrator

胸毛の濃さでディレクションを受けた思い出深い立ち絵です。L85であの完全無欠のキリシュタリアさんにある意味最高のタイミングでダメージを与え、そのタイミングに歓喜し、もっともっともっとみんなに傷を作って！唾棄されて!!そして極大な絶望しながら退場して!!と応援しておりました!wまたいつかどこかでペリルさんの残滓とかエピソードが発表されたりしたら嬉しいなあと願っております。（佐々木少年）

トリスタン
特殊差分

賢人グリム

『ガレス』
特殊差分

ケルヌンノス

A.【コンセプトキーワード】
泥（液体）・波紋・骨・呪術・人間体型？

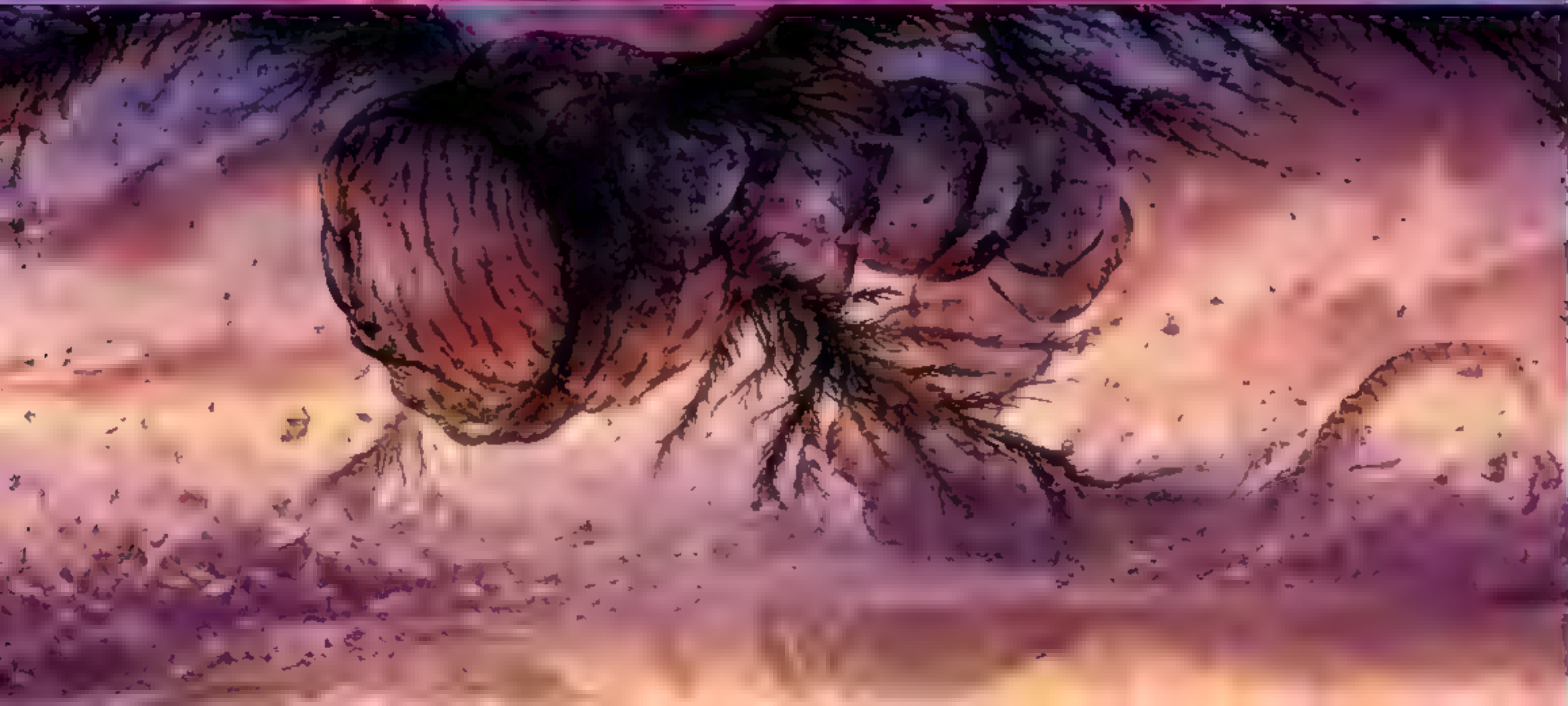
B.【コンセプトキーワード】
泥（液体）・波紋・骨・呪術【芋虫風】多足・毛

C.【コンセプトキーワード】
泥（液体）・波紋・骨・呪術・毛

お腹の毛に口色々隠れてるイメージです？

※口っぽいところは目型魔方陣とかどうでしょう？

Comment from ...

モンスターデザインの仕事は久々なので、楽しくデザインさせていただきました。全長が数キロと破格のサイズ感なので、当初は禍々しいものをイメージしていましたが、奈須さんから「見方によっては可愛いというイメージにもしたい」とのオーダーがあり、最終的に今のデザインに落ち着きました。途中の没デザインもほかの場面で採用していただき、ありがたかったです。また、グッズになったり、ゲート(?)になったり、コラ画像になったりと、ユーザーさんにも可愛がっていただきました。ありがとうございます!!（竹之内佳和（スタジオBB））

Fate/Grand Order material XIII

企画　武内崇
設定・テキスト　桜井光　奈須きのこ（五十音順）
表紙イラスト　下越
編集・デザイン　WINFANWORKS
設定考証　三輪清宗　森瀬繚

2024年7月26日　発行
ver.001

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『Fate/Grand Order material XIII』
2023年8月13日　初版発行
2023年12月6日　第三版発行

発行人　竹内友崇
発行　TYPE-MOON

●お問い合わせ
https://www.kadokawa.co.jp/　（「お問い合わせ」へお進みください）
※内容によっては、お答えできない場合があります。
※サポートは日本国内のみとさせていただきます。
※Japanese text only

※データは2023年6月現在のものです。今後、ゲーム内のアップデートなどにより変更になる場合があります。